ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ
ΚΕΡΔΙΣΤΕ
10 ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ
iM1A2
ABRAMS

ΤΕΥΧΟΣ 86 ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1997 ISSN 1105-5472 1.500 ΔΡΧ.

ATLANTIS
Γραφικά εκτός συναγωνισμού!


THE LAST EXPRESS


SHADOWS OVER RIVA

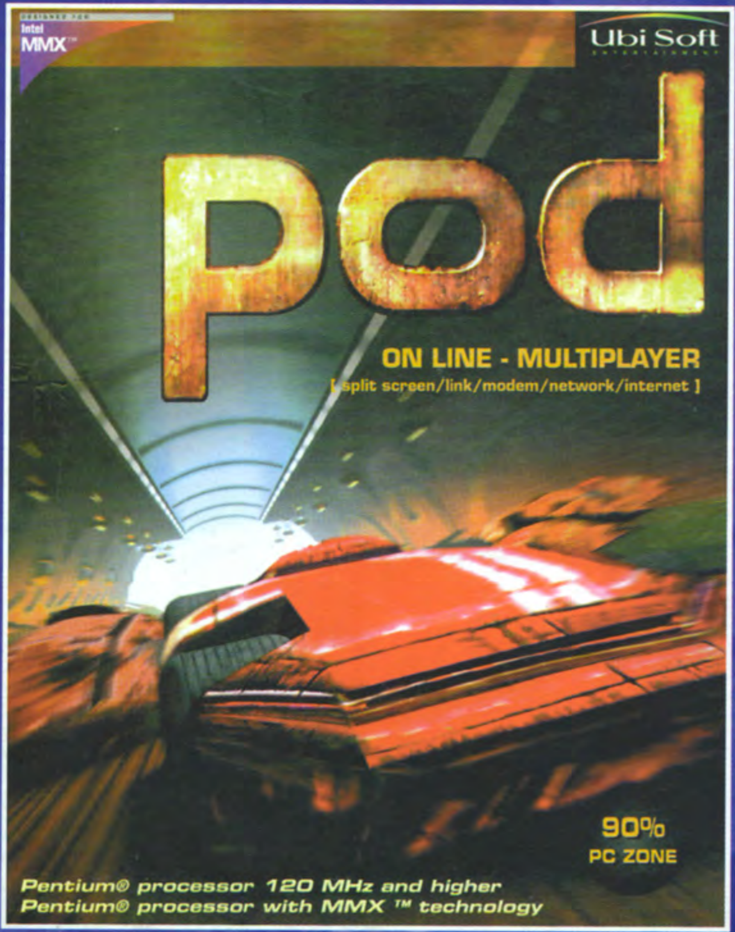

CAPITALISM PLUS


POD

ΚΕΡΔΙΣΤΕ
1.000.000 δρχ.
ΜΕΤΡΗΤΑ
στο μεγάλο
GRAND PRIX
ΤΩΝ GAMES

DVD-ROM: ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΕΙΝΑΙ ΕΔΩ

ελληνικό βιβλίο οδηγιών



MICROSTAR
excellence in software

STREET RACER

και προσφορά Joypad



ελληνικό βιβλίο οδηγιών

MICROSTAR SOFTWARE

ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
MICROSTAR ΑΒΕΕ
Κονοπισοπούλου 30
115 24 Αθήνα
Τηλ.: 6498974 - 6497495
Fax: 6927936



ιάννης Πατρίκος

DIGITAL ARTWORKS TEL. 77 75 715

στην Αγ. Παρασκευή

Futureland

ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ

ΕΧΟΥΜΕ ΟΠΟΙΟΥΣ ΤΙΤΛΟΥΣ ΘΕΛΕΤΕ

CD ROM

ΒΙΒΛΙΑ

ΠΕΡΙΟΔΙΚΑ

ΑΝΑΛΩΣΙΜΑ

ΣΥΝΔΕΣΕΙΣ INTERNET

κάισσα

Τώρα στη **Futureland**

- RPG Games
- Card Games
- Παιχνίδια με Φιγούρες

ΕΓΓΥΗΣΗ ΧΑΜΗΛΩΝ ΤΙΜΩΝ

ΔΩΡΕΑΝ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ

ΠΩΛΗΣΕΙΣ ΜΕ ΑΝΤΙΚΑΤΑΒΟΛΗ ΚΑΙ ΠΙΣΤΩΤΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ Σ'ΟΛΗ ΤΗΝ ΕΛΛΑΔΑ ΚΑΙ ΚΥΠΡΟ

VISA

ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20
153 42 ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ
ΤΗΛ.: 6015.535, FAX-ΤΗΛ.: 6004.221
E-Mail: futland @ mail. acropolis. gr



X-WING vs TIE FIGHTER



LAST EXPRESS



HARVEST of SOULS



DUNGEON KEEPER



DIE HARD TRILOGY



ATLANTIS



BATTLES of ALEXANDER



RED NECK RAMPAGE



UEFA CHAMPIONS LEAGUE



DARKLIGHT CONFLICT



PANDEMONIUM



OUTLAWS

ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ ΠΟΥΛΑΝΕ ΠΟΛΛΟΙ ΦΙΛΙΚΗ ΥΠΟΣΤΗΡΙΞΗ ΚΑΙ SERVICE ΟΜΩΣ ΜΟΝΟ ΣΤΗ Futureland

ΑΧΤΥΠΗΤΕΣ ΤΙΜΕΣ

UNDER A KILLING MOON	5500
AMOK	3900
SCORCHER	5900
MORTAL KOMBAT III	5500
MEGARACE 2	2900
DEATH RALLY	4500

ΛΕΙΣΤΙΚΗ
ΕΣΗ
OSTAR ABEE
ασοπούλου 30
Αθήνα
6498974 -
95
927936



EDITORIAL

Πριν από την άφιξη του Atlantis στα γραφεία του περιοδικού, είχα σκεφθεί διάφορα θέματα να αναπτύξω για το Editorial του καλοκαιρινού τεύχους: από παραλίες και νησιά μέχρι αραλίκι και ξάπλα. Αρχηγού, όμως, παρόντος, πάσα αρχή παυσάτω. Το Atlantis άλλαξε άρδην όλα μου τα σχέδια. Απορροφήθηκα τόσο πολύ από αυτό, ώστε δεν μου πάει να γράψω για οτιδήποτε άλλο.

Τι παιχνίδι είναι αυτό! Τι κόσμος, τι κίνηση, τι γρίφοι, τι μουσική, τι ομιλίες, τι σενάριο... Όλα είναι μαγευτικά, εκτός βέβαια από το εκνευριστικό γεγονός ότι το παιχνίδι δεν έχει saves. Κόλλησα τη μούρη μου στην οθόνη και δεν την ξεκόλλησα παρά μόνον όταν άκουσα το κελάηδισμα των πουλιών το χάραμα. Ενδιάμεσα, πολλές φορές μου ήρθε η επιθυμία να σπάσω τον υπολογιστή, αλλά χαλάλι. Παρεμπιπτόντως, καλώς εχόντων των πραγμάτων, στο επόμενο τεύχος του "PC Master" θα υπάρχει η λύση του παιχνιδιού - μάλλον το πρώτο μέρος, γιατί τη βλέπω και μου βγαίνει ψιλομεγάλη. Ωστόσο, μην πάρετε τη λύση μονορούφι και τελειώσετε το παιχνίδι διότι θα χάσετε ένα από τα πιο όμορφα χαρακτηριστικά του: την εξερεύνηση των εκπληκτικών τοποθεσιών που διαθέτει.

Αρκετά, όμως, με το πρόσφατο πάθος μου. Ξέρω ότι πολλοί από εσάς, υπέρμαχοι των strategy, των simulation, των RPGs και των action, με κοιτάτε με μισό μάτι. Κι όμως, δεν θα 'πρεπε. Απ' όλα έχει ο μπαχτσές αυτόν το μήνα. Ακόμα και ένα πολύ καλό RPG, ένα είδος για το οποίο τώρα τελευταία βλέπουμε όλο και λιγότερες νέες παραγωγές.

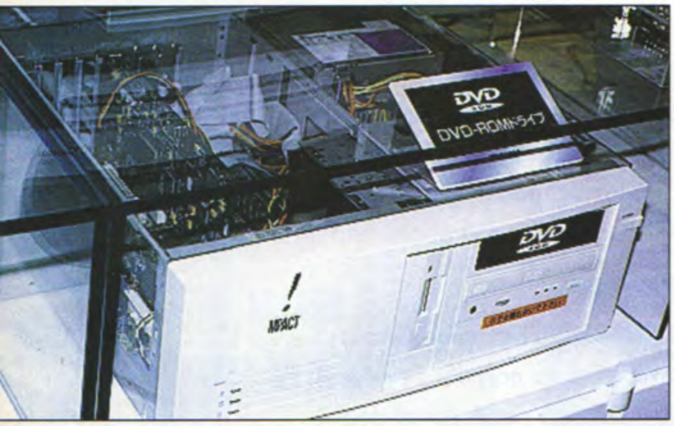
Το επόμενο τεύχος θα είναι το τεύχος των αλλαγών. Θυμάστε εκείνο το ερωτηματολόγιο που συμπληρώνατε πριν από λίγους μήνες; Ε, έφθασε ο καιρός να διαμορφώσουμε το "PC Master" σύμφωνα με τις επιλογές και τις προτιμήσεις σας, έτσι όπως αυτές φαίνονται από τα αποτελέσματα του ερωτηματολογίου. Βέβαια, μην περιμένετε να γίνουν όλες οι αλλαγές σε ένα τεύχος. Οι περισσότερες, πάντως, θα εμφανιστούν στο τεύχος Σεπτεμβρίου.

Αυτά προς το παρόν. Προσπαθήστε να διασκεδάσετε στις διακοπές σας όσο μπορείτε. Το έχω πει και το λέω για άλλη μία φορά: Οι υπολογιστές είναι, ως επί το πλείστον, χειμερινό σπορ. Αφήστε τον υπολογιστή σας να ξεκουραστεί κάνα μήνα και εκμεταλλευτείτε το γεγονός ότι ζείτε στην πιο όμορφη χώρα του κόσμου! Καλά να περάσετε.

Γιάννης Πατρίκος

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΙΟΥΛΙΟΣ-ΑΥΓΟΥΣΤΟΣ 1997





ΜΟΝΙΜΕΣ ΣΤΗΛΕΣ

ΙΔΙΟΚΤΗΣΙΑ: Compupress Α.Ε. Λ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, τηλ.: 9238672 Fax: 9216847 Email: cpress@compulink.gr

ΕΚΔΟΤΗΣ: Νίκος Μανούσος, **ΔΙΕΥΘΥΝΤΗΣ**: Μενέλαος Δασκαλάκης, **ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗΣ**: Γιάννης Πατρίκος, **ΒΟΗΘΟΣ ΑΡΧΙΣΥΝΤΑΚΤΗ**: Βαγγέλης Κράτσας,
ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ: Αγάπη Λαλιώτη, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ MARKETING**: Λουκία Ταλιαδώρου, **ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΔΙΑΦΗΜΙΣΗΣ**: Βασίλης Γιακαμόζης,
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ ΠΑΡΑΓΩΓΗΣ: Ζοζέφ Φίλο, **ART DIRECTOR**: Μαίρη Λυμπέρη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ D.T.P.**: Βάσω Τσόρλαλη, **ΥΠΕΥΘΥΝΗ MARKETING/ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΑ**: Μαρία Τσαμπλάκου,
ΣΥΝΤΑΚΤΕΣ: Ιορδάνης Ασλανίδης, Κώστας Βασιλάκης, Νίκος Βουλιέρης, Ηλίας Βουτσάς, Κώστας Γαβρίνας, Αργύρης Γιαγιάς, Κώστας Γιαγιάς, Γιώργος Γλυκοφρύδης, Γιώργος Λυμπερόπουλος, Διονύσης Κοτσαμπασίδης, Χαράλαμπος Λεκατσάς, Γιώργος Μαλαταράς, David Meftah, Γιώργος Ροπόδης, Ανδρέας Τσουρινάκης
Επιμέλεια CD-ROM: Γ. Κανακάρης, Θ. Αργιαδίτης, Λ. Ανδρεάδου, Α. Γιαγιάς, Χ. Σταυρογιάννης
ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΑ: Studio Ελευθεράκη **ΣΚΙΤΣΟ**: Θοδωρής Τιμπιλής
ΔΙΟΡΘΩΣΗ: Φρόσω Ξιξή, Ηρώ Σταμπούλου, Ολγα Τυμπακιανάκη, **D.T.P./ΚΑΛΛΙΤΕΧΝΙΚΟ**: Βασίλης Ευσταθίου, Κωνσταντίνα Παπαευθυμίου, Μανίνα Δουραλή, Κάτια Σάαντα,
MARKETING: Τάσος Φούντας, Κατερίνα Καλημέρη, **ΣΥΝΔΡΟΜΕΣ:** Δημητρά Σία, **ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ**: Μιχάλης Τσελίκογλου **ΝΟΜΙΚΟΣ ΣΥΜΒΟΥΛΟΣ:** Γιάννης Τζίφας
ΠΑΡΑΓΩΓΗ: Η. Ιακωβάκης, Ι. Κάργιαννης, Γ. Λαζαρίδης, Π. Βεντούρας, **ΔΙΑΧΩΡΙΣΜΟΙ**: Χρωμοανάλυση, **ΕΚΤΥΠΩΣΗ**: Ι. Γ. Δραγούνης & Υιοί, **ΒΙΒΛΙΟΔΕΣΙΑ**: Γ. Καββαδίας & Σια

e-mail: pcmaster@compulink.gr

GAME CLUB

ΘΕΜΑΤΟΓΡΑΦΙΑ



92 ATLANTIS
Τέτοια γραφικά δεν έχετε ξαναδεί σε παιχνίδι. Ενα μικρό τεχνολογικό θαύμα!



102 THE LAST EXPRESS
Μυστήριο και περιπέτεια στο περίφημο Orient Express, σε ένα από τα καλύτερα adventure games της χρονιάς με real-time πλοκή.



108 CAPITALISM PLUS
Το sequel ενός παιχνιδιού που αγαπήθηκε από τους "σκληροπυρηνικούς" του είδους.



SONY GDM-W900

Η νέα γενιά οθονών

Αν βρεθήκατε ποτέ στη δύσκολη θέση να δουλέψετε ταυτοχρόνως πάνω σε δύο εφαρμογές, έναν κειμενογράφο και ένα πρόγραμμα επεξεργασίας εικόνων ή κάποιον Web browser, σίγουρα θα διαπιστώσατε πόσο ενοχλητική είναι η διαρκής αλλαγή ανάμεσα στις δύο αυτές επιφάνειες εργασίας. Τώρα όμως η γνωστή μας Sony παρουσίασε στην αγορά μια νέα σειρά monitors με σχέση διαστάσεων 16:10 και μέγεθος τέτοιο ώστε να μπορούν να συμπεριλάβουν στην ίδια επιφάνεια δύο Α4 σελίδες. Το συγκεκριμένο μοντέλο είναι διαγώνιας διάστασης 24 ιντσών, ενώ, εκτός από την ευκολία που παρέχει στον τομέα του multitasking, ενσωματώνει μια νέου τύπου, εμβαπτισμένη σε βολφράμιο, πηγή ηλεκτρονίων, με αποτέλεσμα ακόμη καλύτερη ποιότητα απεικόνισης. Η μέγιστη ανάλυση φθάνει τα 1920x1200 pixels, με συχνότητα ανανέωσης 76Hz. Υποστηρίζονται ασφαλώς και όλες οι μικρότερες αναλύσεις, ενώ οι ρυθμίσεις γίνονται πολύ εύκολα με τα πλήκτρα που βρίσκονται στο κάτω μέρος του monitor και με τη βοήθεια ψηφιακών ενδείξεων. Με δυο λόγια πρόκειται για μία από τις καλύτερες επιλογές στην αγορά οθονών σήμερα. Δυστυχώς η τιμή του monitor είναι μάλλον υψηλή για τα δεδομένα του μέσου χρήστη, αφού κυμαίνεται στις 865.000 δραχμές συμπεριλαμβανομένου του Φ.Π.Α. Για περισσότερες πληροφορίες επικοινωνήστε με τη Sony Hellas στο τηλέφωνο 6777701.

CASIO QV-300

Ψηφιακός διάδοχος



Μια νέα ψηφιακή φωτογραφική μηχανή με βελτιωμένα τεχνικά χαρακτηριστικά και μικρό μέγεθος για να την έχετε μαζί σας στις διακοπές παρουσίασε η Casio. Η QV-300 διαθέτει μεγαλύτερη LC οθόνη από την πλειοψηφία των ανταγωνιστικών μηχανών, αφού η διαγώνια διάστασή της φθάνει τις 2.5 ίντσες, αντί των 1.8 που συναντάμε σε άλλα μοντέλα. Μέσω αυτής μπορείτε να στοχεύσετε στο ακριβές σημείο που επιθυμείτε να φωτογραφήσετε, αλλά και να δείτε τις αποθηκευμένες εικόνες, να αποφασίσετε αν σας ικανοποιούν και να τις διαγράψετε, σε αντίθετη περίπτωση, για να ελευθερώσετε χώρο στη μνήμη. Η εσωτερική μνήμη συνολικής χωρητικότητας 4MB μπορεί να αποθηκεύσει έως και 192 εικόνες ανάλυσης 320x240 pixels ή 64 ανάλυσης 640x480. Τέλος, η QV-300 μπορεί να συνδεθεί πολύ εύκολα με PCs και Macintosh για επεξεργασία των φωτογραφιών σας. Αν ψάχνετε έναν τρόπο να κρατήσετε ζωντανές τις στιγμές του φετινού καλοκαιριού, επικοινωνήστε με την ΕΜΕ Α.Ε. στα τηλέφωνα 2023475-8.



PANASONIC TRUPHOTO

Από τα chips στο χαρτί

Πολύ ωραία, έχετε πλέον όλες τις στιγμές που θέλατε να κρατήσετε στη μνήμη της ψηφιακής σας κάμερας. Αν όμως θέλετε να τις βάλετε στο άλμπουμ σας τι μπορείτε να κάνετε; Ο,τι πιο απλό. Να τις τυπώσετε, φυσικά. Οχι όμως σε κάποιον κοινό εκτυπωτή με απογοητευτικά αποτελέσματα αλλά στον TruPhoto της Panasonic. Με ανάλυση 144 pixels ανά ίντσα και μέγεθος 3.5x5 ίντσες οι ψηφιακές δημιουργίες σας δεν θα χάσουν τη λάμψη τους στο χαρτί. Η χρήση της συσκευής είναι εξαιρετικά απλή και δεν θα συναντήσετε κανένα πρόβλημα, παρόλο που το εγχειρίδιο χρήσης δεν είναι ιδιαίτερα επεξηγηματικό. Περισσότερες πληροφορίες για τον TruPhoto μπορείτε να βρείτε μέσω Internet στο Web site που είναι αφιερωμένο σε αυτόν, στη διεύθυνση http://www.truphoto.com.



KODAK DVC 300

Χλωμό σε βλέπω σήμερα

Ωστε αγοράσατε ένα CD-ROM για τον υπολογιστή σας, κάρτα ήχου, TV Tuner και αναρωτιέστε ποιο μπορεί να είναι το επόμενο περιφερειακό σας; Τι άλλο από μία ψηφιακή κάμερα για on-line επικοινωνία σε πραγματικό χρόνο μέσα από το Δίκτυο. Η DVC 300 της Kodak είναι όμορφα σχεδιασμένη και σίγουρα δεν θα περάσει απαρατήρητη πάνω στο monitor σας. Ο 6.2mm φακός της μπορεί να αποδώσει μέγιστη ανάλυση επί της οθόνης 320x240 pixels, ενώ ο ρυθμός ανανέωσης των frames κυμαίνεται μεταξύ 4 και 24 ανά δευτερόλεπτο. Στο άνω μέρος της ξεχωρίζει ο μωβ χρώματος διακόπτης on-off, καθώς και ένας ρυθμιστής εστίασης. Οι ελάχιστες απαιτήσεις για την ομαλή λειτουργία της περιλαμβάνουν έναν προσωπικό υπολογιστή Pentium εξοπλισμένο με USB, 16MB μνήμης και τα Windows 95. Η τιμή της είναι λίγο υψηλότερη από τις υπόλοιπες κάμερες που κυκλοφορούν στην αγορά, αφού αναμένεται να κυμανθεί στις 75.000 δραχμές. Περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να αναζητήσετε μέσω Internet στο Web site της Kodak που θα βρείτε στη διεύθυνση http://www.kodak.com



SONY SRS-PC50

Κρεμάστε τα ηχεία στην οθόνη

Εκτός από τις εντυπωσιακές οθόνες της η Sony διαθέτει στην αγορά και άλλα περιφερειακά για τους αγαπημένους μας υπολογιστές, όπως CD-ROM drives, ηχεία κ.λπ., με τα τελευταία να είναι γνωστά για τη μοναδική απόδοση και την ποιότητα της κατασκευής τους. Ομως, εκτός από τα προαναφερθέντα χαρακτηριστικά, η λειτουργικότητα είναι ένα ακόμη στοιχείο που κάνει τα PC50 να ξεχωρίζουν. Τοποθετώντας τα ηχεία της Sony στο δεξί και αριστερό τμήμα της οθόνης σας, μέσω του ειδικού μηχανισμού που προσφέρεται για το σκοπό αυτόν, απελευθερώνετε πολύτιμο χώρο στο γραφείο σας και βάζετε παράλληλα τάξη στο χάος των καλωδίων. Στην πρόσοψη του αριστερού ηχείου βρίσκονται τα πλήκτρα ελέγχου, τα οποία περιλαμβάνουν διακόπτη on-off, ρυθμιστή έντασης του ήχου, καθώς και δύο υποδοχές για line in και ακουστικά. Πολύ όμορφα σχεδιασμένα και με υψηλές επιδόσεις, είναι από τις καλύτερες επιλογές στο είδος τους. Για περισσότερες λεπτομέρειες επικοινωνήστε με τη Sony Hellas στο τηλέφωνο 6777701.

PSION SERIES 3C

Οριστικό αντίο στις χειρόγραφες σημειώσεις



Η Psion είναι μία από τις μεγαλύτερες κατασκευάστριες organizers παγκοσμίως, με πάρα πολλά μοντέλα της να κυκλοφορούν στην αγορά. Τελευταίο δημιούργημά της είναι το Series 3C, ένα μοναδικό από κάθε άποψη organizer. Εργονομικά σχεδιασμένο, διαθέτει οθόνη ανάλυσης 480x160 pixels, η οποία φωτίζεται από πίσω προκειμένου να διατηρεί τη φωτεινότητά της υπό όλες τις συνθήκες. Επιπλέον ιδιαίτερα εύχρηστα θα βρείτε και τα πλήκτρα άμεσης πρόσβασης στις σημαντικότερες εφαρμογές του organizer και συγκεκριμένα στον κειμενογράφο, το πρόγραμμα διαχείρισης λογιστικών φύλλων, τον διευθυνσιογράφο κ.ά., τα οποία βρίσκονται στο κάτω μέρος του LCD. Για την εισαγωγή δεδομένων μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το πλήρες QWERTY πληκτρολόγιο, που μπορεί να είναι όσο μεγάλο του επιτρέπουν οι συνολικές διαστάσεις του Psion, όμως θα δυσκολευτείτε να το συνηθίσετε. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με την εταιρία INT Electronics, αντιπρόσωπο της Psion στην Ελλάδα, στο τηλέφωνο 9233013.

CD-ROM Pages

Το CD-ROM του "PC Master" είναι και πάλι κοντά σας με πολλές εκπλήξεις και πλούσιο περιεχόμενο. Ανάμεσα στα demos αυτού του μήνα ξεχωρίζουν το τρίτο μέρος του θρυλικού X-Com, το πολυαναμενόμενο Betrayal in Antara της Sierra και το Need for Speed 2, special review του οποίου είχατε την ευκαιρία να διαβάσετε στο προηγούμενο τεύχος.

DEMOS



X-COM 3 THE APOCALYPSE



Η σειρά των X-Com είναι μία από τις πλέον δημοφιλείς στο χώρο των combat strategy games. Στο τρίτο μέρος της υπό τον τίτλο The Apocalypse, demo της οποίας περιλαμβάνεται στο συνοδευτικό CD-ROM αυτού του μήνα, έχετε την ευκαιρία να παίξετε σε δύο διαφορετικά modes: στο real-time οι πράκτορές σας κινούνται παράλληλα με τους aliens, κάτι που προσδίδει στο παιχνίδι περισσότερο στρατηγική χροιά, ενώ στο turn-based το X-Com 3 μοιάζει περισσότερο με τους δύο προκατόχους του. Για να τρέξετε το demo θα χρειαστείτε επεξεργαστή τουλάχιστον 486/100 με 16MB RAM (θεωρητικά αρκούν τα 8MB, ενδέχεται όμως να αντιμετωπίσετε "κολλήματα", για τα οποία η Microprose υπόσχεται πως θα διορθωθούν στην τελική έκδοση του παιχνιδιού), CD-ROM drive τετραπλής ταχύτητας (αν έχετε διπλής, πρέπει να απενεργοποιήσετε τη μουσική του παιχνιδιού), SVGA κάρτα γραφικών συμβατή με το πρότυπο VESA, MS-DOS 5.0 ή Windows 95 και 25 ελεύθερα megabytes στο σκληρό δίσκο σας.

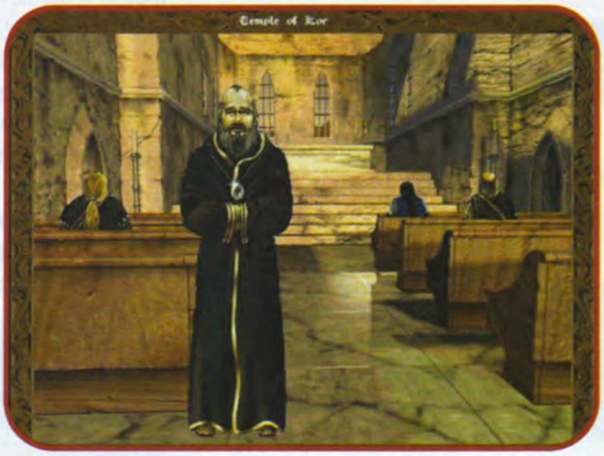


IF-22 RAPTOR

Από την Interactive Magic έρχεται αυτό το demo που αναπαριστά το πιο φονικό Jet fighter που έχει σχεδιαστεί μέχρι σήμερα. Αν θέλετε να ανήκετε ανάμεσα στους κυρίαρχους των αιθέρων, ιδού η ευκαιρία! Πετάξτε με το iF-22 και κατακτήσετε τους ουρανούς του 21ου αιώνα! Η πλήρης έκδοση του παιχνιδιού θα περιλαμβάνει περισσότερα από 80.000 τετραγωνικά μίλια φωτορεαλιστικών terrains στα εδάφη της Βοσνίας και της Ουκρανίας, τα οποία έχουν γίνει rendered από πραγματικές φωτογραφίες δορυφόρων, αναλύσεις μέχρι 1024x768, υποστήριξη 3D graphics accelerators, network και modem support και πολλές ακόμα λειτουργίες. Για να τρέξετε το demo θα χρειαστείτε Pentium/90MHz, 16MB μνήμης, Windows 95, SVGA κάρτα γραφικών και CD-ROM drive τετραπλής ταχύτητας. Fly, little gamer, fly...

BETRAYAL IN ANTARA

Τα ενδιαφέροντα Role Playing Games τελευταία σπανίζουν. Ετσι, η κυκλοφορία από τη Sierra της πολυαναμενόμενης συνέχειας του Betrayal at Krondor, αυτή τη φορά όμως χωρίς την πένα του μεγάλου Raymond Feist, σίγουρα θα γίνει δεκτή με ιδιαίτερη ικανοποίηση από τους φίλους του είδους. Στο όντως εντυπωσιακό demo του παιχνιδιού μπορείτε να πάρετε μία αρκετά καλή γεύση όσων σας περιμένουν στην τελική έκδοση, η οποία θα περιλαμβάνει έναν κόσμο 15-20 φορές μεγαλύτερο από αυτόν που έχετε την ευκαιρία να δείτε στο demo. Αν διαθέτετε, λοιπόν, Pentium 60MHz και άνω, 16MB RAM, κάρτα ήχου συμβατή με Sound-Blaster, CD-ROM τετραπλής ταχύτητας, SVGA κάρτα γραφικών και 40MB ελεύθερα στο σκληρό δίσκο σας, ετοιμαστείτε για μια εμπειρία που θα σας συναρπάσει...





FRONT PAGE SPORTS: GOLF PRO

Ενα επαγγελματικών προδιαγραφών γκολφ από τη Sierra On-Line, που πιστεύουμε πως θα σας αρέσει ακόμα κι αν δεν είστε εξοικειωμένοι με το όχι και τόσο γνωστό στη χώρα μας άθλημα. Windows 95 και DirectX 3.0 είναι απαραίτητα για να μπορέσετε να παίξετε αυτό το ιδιαίτερα ρεαλιστικό παιχνίδι.



CONQUEST EARTH

Να, λοιπόν, που το νέο war strategy της EIDOS, για το οποίο είχαμε κάνει λόγο στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" από τη στήλη των "PC Games", καταφθάνει ενισχύοντας τη φουρνιά των παιχνιδιών του είδους που αναμένεται να κατακλύσουν και φέτος την αγορά, ενσωματώνοντας βέβαια τις καθιερωμένες για το genre multiplayer δυνατότητες. Εντυπωσιακά γραφικά και ασταμάτητη δράση αποτελούν τα κύρια ατού του Conquest Earth, rolling demo του οποίου θα έχετε την ευκαιρία να δείτε στο συνοδευτικό CD-ROM μας αυτόν το μήνα.

SHAREWARE GAMES

3D SPHERICAL MAHJONGG	Παιχνίδι τύπου Taipei για Windows 95.
ARASAN	Σκάκι για Windows.
PENNY'S ARCADE	Κλασικό arcade παιχνίδι για Windows 95.
BEDTRIS	Παιχνίδι τύπου Tetris με εντυπωσιακά γραφικά.
DARTS	Βελάκια για Windows.
A DAY AT THE RACES	Ιπποδρομίες.
DOMINOS	Το γνωστό παιχνίδι Domino για Windows.
PRAIRIE DOG HUNT 2	Κλασικό shoot'em up.
RAINBOW BALLS	Παιχνίδι λογικής και σκέψης με ωραία γραφικά.
SKI FREE	Διασκεδαστικό παιχνίδι με έναν σκιέρ.
TC VIRTUAL PING PONG 3D	Ping Pong game για Windows.
TZ-MINIGOLF	Golf simulation για Windows.
SLAM!	Εθιστικότατο action game.
SLIDERS	Παζλ με πολύ όμορφες εικόνες.
WINPOOL	Μπιλιάρδο για Windows 3.x.

TERRACIDE

Ένα ατμοσφαιρικό διαστημικό shoot'em up και όχι μόνο, αφού περιλαμβάνει εξερεύνηση, μάχες και στοιχεία puzzle-solving, σας περιμένει στο demo του Terracide. Μεταλλαγμένοι humans, που άφησαν τη Γη εδώ και πολλές εκατοντάδες χρόνια, επιστρέφουν με τα γιγάντια διαστημόπλοιά τους για να καταστρέψουν το μητρικό πλανήτη τους. Εσείς είστε η μοναδική ελπίδα της Γης. Οδηγώντας ένα μικρό αλλά ευέλικτο όχημα, θα προσπαθήσετε να διασπάσετε τον εχθρικό κλοιό.





Το Terracide διαθέτει βελτιστοποιημένη game engine για χρήση με τη νέα γενιά των 3D graphics cards, ενώ στα προηγμένα χαρακτηριστικά της πλήρους έκδοσής του συμπεριλαμβάνονται: Network play που υποστηρίζει μέχρι και 16 παίκτες, 20 τεράστια levels, πλήρες soundtrack και ambient sound effects, animated textures, καθώς και εξελιγμένες τεχνικές γραφικών (16-bit dynamic lighting model, alpha blending κ.λπ.). Ανάμεσα στις 3D κάρτες που υποστηρίζει συγκαταλέγονται οι 3DFX, Rendition, ATI, S3, Matrox, Permedia και Power VR. Η ανάλυση φθάνει μέχρι τα 1024x768, οι απαιτήσεις όμως είναι ιδιαίτερα υψηλές αφού, αν διαθέτετε 3D accelerator, θα χρειαστείτε Pentium/90MHz, 16MB RAM και βέβαια Windows 95, ενώ αν δεν ανήκετε στους τυχερούς κατόχους μιας τέτοιας κάρτας, θα πρέπει να έχετε επεξεργαστή Pentium/150MHz ή MMX για να απολαύσετε το Terracide.



UTILITIES

ACDSEE	Image viewer για Windows 3.1 και 95.
DESKTOP THEMES 1.2	Νέα έκδοση του δημοφιλούς πακέτου.
HYPERSNAP-DX 3.02	Πρόγραμμα για screen capturing.
JAVA DEVELOPMENT KIT 1.1.2	Πρόγραμμα ανάπτυξης Java εφαρμογών.
MS COMIC CHAT 2.0	On-line επικοινωνία με άλλους χρήστες.
MS NETMEETING 2.0	On-line conferences.
NETSCAPE 4.0 B5	Ο γνωστός browser στη νέα έκδοσή του.
PAINT 95/NT	Διορθωτικό update για το MS Paint των Windows 95 και NT.
SISOFT SANDRA	Διαγνωστικό tool.
MCAFEE VIRUSCAN DOS 3.01	Η νέα έκδοση του πασίγνωστου antivirus για DOS.
MCAFEE VIRUSCAN WINDOWS 95 3.02	Η νέα έκδοση του πασίγνωστου antivirus για Windows 95.
WINZIP 6.3	Πρόγραμμα συμπίεσης και αποσυμπίεσης αρχείων.

TIME WARRIORS

Από τη Readysoft μας έρχεται το παιχνίδι αυτό, όπου μεγάλοι πολιτισμοί του παρελθόντος συγκρούονται με έναν κόσμο του μέλλοντος. Η εταιρία υπερηφανεύεται μάλιστα πως κατασκεύασε το πρώτο 3D combat game για PC που διαθέτει τον γραφικό πλούτο και τη λεπτομέρεια των console fighting games, ενσωματώνοντας texture-mapped SVGA graphics με lighting και shadow effects που θα σας καταπλήξουν, ενώ θα ταξιδεύετε από την αρχαία Αίγυπτο μέχρι τους Βίκινγκς και τους Ίνκας.
Pentium/90MHz, Windows 95 και DirectX 3.0 αποτελούν απαραίτητες προϋποθέσεις για να τρέξετε το demo.

BIRTHRIGHT

Οι φίλοι των RPGs δεν θα πρέπει να έχουν κανένα παράπονο αυτόν το μήνα, καθώς ένα ακόμα παιχνίδι του είδους συμπεριλαμβάνεται στο καλοκαιρινό "καυτό" CD-ROM μας. Το Birthright, διότι περί αυτού πρόκειται, ανήκει στη γνωστή σειρά των Advanced Dungeons and Dragons και είναι γεμάτο πρίγκιπες που αναζητούν την ηδονή της εξουσίας, σατανικούς μάγους που οργανώνουν λεγεώνες ζωντανών-νεκρών στρατιωτών και ήρωες που επιδιώκουν την ανάδειξή τους στο πεδίο της μάχης. Real-time combat, 3D graphics, 34 interactive χαρακτήρες, network και modem play, καθώς και δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε turn-based και real-time mode αποτελούν μερικά μόνο από τα χαρακτηριστικά του Birthright που σίγουρα θα ενθουσιάσει τους φίλους των fantasy RPGs.





ESOTERIA

Ενα 3D action adventure είναι το παιχνίδι αυτό της Mobeus Designs. Η πρωτοτυπία του έγκειται στο ότι δεν περιλαμβάνει πολλά μικρά levels, αλλά έναν τεράστιο ολοκληρωμένο κόσμο που σας περιμένει να τον εξερευνήσετε. Για να γίνει βέβαια αυτό θα πρέπει να διαθέτετε έναν Pentium στα 133MHz, 16MB μνήμης, Windows 95 και το DirectX 3.0.



ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΑ ΑΝΑΓΝΩΣΤΩΝ

ALTER IT! *Πρόγραμμα μετατροπής μονάδων (Αλέξανδρος Κρεμμύδας).*

EAZIP *Εύκολη συμπίεση και αποσυμπίεση αρχείων (Αλέξανδρος Κρεμμύδας).*

STAR OFFICE *Ελεγχος του υπολογιστή σας καθώς και αρκετά χρήσιμα tools (Κώστας Λούπος).*

MANAGER 5.0 *Ο εξαιρετικός ελληνικός football manager στη νέα έκδοσή του (Θεόδωρος Ιορδανίδης).*

ΤΩΡΑ ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΚΑΙ ΕΣΕΙΣ να δείτε τα προγράμματα που έχετε δημιουργήσει, μέσα στο CD-ROM του PC Master. Εάν έχετε φτιάξει κάποιο πρόγραμμα (παιχνίδι ή utility), μπορείτε να μας το στείλετε. Οπως φαντάζεστε, δεν υπάρχει πλέον περιορισμός στο μέγεθος, λόγω της μεγάλης χωρητικότητας που παρέχει το οπτικό μέσο.

Το πρόγραμμά σας μπορείτε να μας το στείλετε σε δισκέτα (-ες), CD-ROM ή ακόμα και Zip Drive και καλό θα είναι, όταν αυτό είναι εφικτό, να περιέχει και τα sources του. Μεταξύ των προγραμμάτων σας θα πρέπει να υπάρχει και ένα αρχείο που να επεξηγεί τη χρήση τους και στο οποίο να αναφέρεται και το όνομά σας. Προς αποφυγή ανεπιθύμητων "μπερδεμάτων", καλό θα είναι στο φάκελο που θα μας στείλετε να περιέχεται μόνο το υλικό που αφορά στο CD-ROM του PC Master και όχι σε άλλες στήλες του περιοδικού. Για κάθε πρόγραμμα που θα συμπεριλαμβάνεται στο CD-ROM, ο δημιουργός του θα λαμβάνει αμοιβή 5.000 δρχ.

Το PC Master διατηρεί το δικαίωμα να παρουσιάσει το πρόγραμμά σας ως θέμα, εάν αυτό κριθεί αξιόλογο. Οσον αφορά στη γλώσσα, δεν υπάρχει απολύτως κανένας περιορισμός. DOS ή Windows, Pascal ή Visual Basic ή οποιαδήποτε άλλη αποτελεί την αγαπημένη σας γλώσσα προγραμματισμού είναι ευπρόσδεκτες, αρκεί το προϊόν της να μην απαιτεί κάποια αρχεία πέρα από αυτά που θα περιλαμβάνονται στη δισκέτα που θα μας στείλετε.

PC Master standing by...

NBA JAM EXTREME

Θα ήταν αδύνατο, φυσικά, να ξεχάσουμε τους φίλους των sport games στο CD-ROM αυτού του μήνα. Το NBA Jam Extreme περιλαμβάνει μια ολοκαίνουρια 3D engine, ενώ στην πλήρη έκδοσή του θα έχετε την ευκαιρία να αντιμετωπίσετε και τις 29 ομάδες του NBA (και βέβαια να παίξετε στα ισάριθμα γήπεδά τους), να δείτε στατιστικά για 170 παίκτες του αμερικανικού επαγγελματικού πρωταθλήματος μπάσκετ και να αγωνιστείτε τόσο στην κανονική περίοδο όσο και στα Playoffs, στους τελικούς και τα All-Star Games. Υποστηρίζεται μάλιστα multiplayer δυνατότητα, αφού το NBA Jam Extreme επιτρέπει το συναγωνισμό έως και τεσσάρων παικτών. Windows 95 και DirectX 3.0 είναι απαραίτητα για να απολαύσετε το νέο αυτό demo της Acclaim.





MACHINE HUNTER

Στο νέο αυτό παιχνίδι δράσης από τη Eurocom βρισκόμαστε στο σωτήριο έτος 2084 και ο πλανήτης Αρης έχει καταληφθεί από μια ορδή ρομπότ που σκορπούν παντού το θάνατο. Επόμενο βήμα τους είναι -τι άλλο;- η εισβολή στη Γη. Για να τους αντιμετωπίσετε θα χρειαστείτε, εκτός βέβαια από το demo του Machine Hunter, έναν Pentium στα 60MHz, 8MB μνήμης και Windows 95.

PATCHES

- DIABLO 1.04
- HEROES OF MIGHT AND MAGIC II 1.2 (DOS & WINDOWS)
- OUTLAWS
- THEME HOSPITAL
- X-WING vs TIE FIGHTER

ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗ

Είναι γεγονός ότι μία από τις πιο βαρετές διαδικασίες που συχνά απαιτούνται για την αξιοποίηση ενός συνοδευτικού CD είναι η εγκατάσταση. Αυτό, όσον αφορά στο καινούριο PC Master, δεν θα πρέπει να σας απασχολεί καθόλου. Στην πραγματικότητα, υπάρχουν τέσσερις τρόποι εγκατάστασης/εκτέλεσης του εν λόγω interface, οι οποίοι ευελπιστούμε ότι θα καλύψουν όλα τα γούστα.

1. Απευθείας εκτέλεση

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Στη συνέχεια, επιλέξτε το directory _direct_.pcm (θα εμφανίζεται πρώτο, αν το shorting των αρχείων σας γίνεται βάσει ονόματος) και καλέστε το αρχείο Crun.exe (θα βρίσκεται πάλι πρώτο στη λίστα). Είναι ευνόητο ότι στην περίπτωση αυτή η ταχύτητα εκτέλεσης του interface είναι άμεσα συνδεδεμένη με την ταχύτητα του CD-ROM σας. Αν, λοιπόν, το σύστημά σας ανήκει στην elite της τεχνολογίας και δεν θέλετε να περαστεί ούτε 1K (κυριολεκτικά) στο δίσκο σας, αυτός ο τρόπος εκτέλεσης μάλλον έχει φτιαχτεί για εσάς. Αλλωστε, όπως παρατηρήσατε, η εύρεση του αρχείου που πρέπει να καλέσετε είναι ιδιαίτερα απλή υπόθεση (το πρώτο αρχείο στο πρώτο directory).

2. Minimum Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe. Επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC Master CD-ROM" και στη συνέχεια δώστε OK. Το μόνο που θα περαστεί στο σκληρό δίσκο σας είναι το εικονίδιο του PC Master (766KB), επιτρέποντάς σας παράλληλα να τρέχετε κάθε μήνα το καινούριο CD του PC Master με διπλό κλικ στο εικονίδιο αυτό. Η επιλογή αυτή ουσιαστικά διαφέρει από την πρώτη μόνο ως προς την ευκολία κλήσης και όχι ως προς την ταχύτητα εκτέλεσης, διότι τα απαραίτητα αρχεία για την εκτέλεση του interface παραμένουν στο CD.

3. Normal Installation

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κατόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe, επιλέξτε custom installation, απο-επιλέξτε το "PC-Master CD-ROM direct" και στη συνέχεια δώστε OK. Στο σκληρό δίσκο σας θα περαστούν τα αρχεία που θα κάνουν την εκτέλεση του interface σαφώς ταχύτερη (περίπου 3.5MB) καθώς και το εικονίδιο κλήσης του interface. Η εγκατάσταση είναι και εδώ "issue-independent", δηλαδή δεν χρειάζονται περαιτέρω εγκαταστάσεις για να τρέξετε το επόμενο CD του PC Master, ενδείκνυται δε για την πλειονότητα των μηχανημάτων. Αν και θα περαστούν στο σύστημά σας 3.5MB, αυτό θα γίνει μόνο μία φορά, ενώ η ταχύτητα εκτέλεσης θα είναι σαφώς αυξημένη και η διαφορά αισθητή ακόμα και στα γρήγορα συστήματα.

4. Full Installation - Συνδυασμός

Από τον browser των Windows σας μεταφερθείτε στο γράμμα που αντιστοιχεί στο CD-ROM στο οποίο έχετε τοποθετήσει το CD του PC Master. Κα-

NEED FOR SPEED 2



Εδώ τα πολλά λόγια είναι φτώχεια, μια και μόλις τον προηγούμενο μήνα το "PC Master" αφιέρωσε έξι σελίδες στην παρουσίαση της δεύτερης συνέχειας ενός από τους πιο αγαπημένους τίτλους racing games για PC. Θα χρειαστείτε Pentium/90MHz, 16MB μνήμης, Windows 95 και την έκδοση 3.0 του DirectX για να τρέξετε αυτό το demo, όπου θα οδηγήσετε μερικά από τα πιο εξωτικά



αυτοκίνητα (McLaren F1, Ferrari F50, Ford GT90, Jaguar XJ220, Lotus GT1, Lotus Esprit V8, Italdesign Cala και Isdera Commendatore 112i). Οι λάτρες της ταχύτητας σίγουρα θα βρουν στο Need for Speed 2 αυτό ακριβώς που ζητούν.

LITTLE THINGIES

Τα γνωστά καρτούν του MTV Beavis and Butthead είναι οι πρωταγωνιστές στο διασκεδαστικό και ευχάριστο αυτό παιχνίδι της Viacom New Media. Οι απαιτήσεις του Little Thingies είναι 486DX/33, 8MB μνήμης, CD-ROM drive διπλής ταχύτητας, κάρτα ήχου SoundBlaster ή συμβατή, Local Bus κάρτα γραφικών και Windows 95.

SOLUTIONS

- THE CITY OF LOST CHILDREN
- MUMMY: TOMB OF THE PHARAOH
- NOIR
- SHADOWS OVER RIVA
- SHIVERS 2
- VERSAILLES 1685

τόπιν, καλέστε το αρχείο setup.exe και επιλέξτε full installation. Αυτό, ουσιαστικά, θα εκτελέσει τις εγκαταστάσεις 2 και 3. Προσέξτε ότι, επιλέγοντας το δεύτερο εικονίδιο (PC Master - Direct from CD), θα αγνοήσει την εγκατάσταση που έχει γίνει στο δίσκο σας και θα τρέξει το interface απευθείας από το CD, με τις επιπτώσεις που αυτό συνεπάγεται για την ταχύτητα εκτέλεσης. Οπως θα παρατηρήσατε διαβάζοντας τα ανωτέρω, όποια μέθοδο και αν επιλέξετε για να εγκαταστήσετε/τρέξετε το CD του PC Master, η εκτέλεση του επόμενου CD θα αποτελεί ιδιαίτερα απλή διαδικασία, καθώς το μόνο που απαιτείται από εσάς πλέον είναι ένα διπλό κλικ στο εικονίδιο του PC Master.

ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Οι χρήστες με έστω και μικρή εμπειρία στα Windows προγράμματα δεν θα αντιμετωπίσουν την παραμικρή δυσκολία στο χειρισμό του interface του PC Master CD-ROM. Ωστόσο, ακόμα και οι νεοεισερχόμενοι στο χώρο δεν πρέπει να ανησυχούν, καθώς τα πράγματα είναι ιδιαίτερα απλά. Από την κεντρική οθόνη, απλώς κάντε ένα κλικ στο πλήκτρο που αντιπροσωπεύει την κατηγορία στην οποία επιθυμείτε να μεταφερθείτε και στη συνέχεια, πάντα μέσω του mouse, επιλέξτε το πρόγραμμα και την ενέργεια που θέλετε να εκτελεστεί (εκτέλεση, εγκατάσταση, παρουσίαση οδηγιών ή αντιγραφή).

FOR COMMAND LINE LOVERS

Ενδέχεται μεταξύ των χρηστών να υπάρχουν λάτρες του απόλυτου ελέγχου πάνω στο μηχάνημά τους. Για τη διευκόλυνση ακόμα και αυτών, έχει επιδειχθεί ιδιαίτερη προσοχή κατά τη δημιουργία του tree του CD, ώστε η προσέλαση στα περιεχόμενά του να καταστεί όσο το δυνατόν απλούστερη. Ετσι, με ένα απλό "dir" στο CD θα διαπιστώσετε ότι είναι, κατά το μέγιστο δυνατό, "μαζεμένο". Στο root δεν υπάρχουν αρχεία που μπορεί να μπλέξουν το χρήστη, ενώ τα μόνα directories προγραμμάτων που θα δείτε είναι αυτά που επιβαλλόταν από τον κατασκευαστή να βρίσκονται εκεί. Για την εκτέλεση των demos υπάρχει και το αρχείο pcgame.bat, το οποίο σας μεταφέρει σε ένα directory, από όπου γράφοντας το όνομα του προγράμματος της επιθυμίας σας, αυτό καλείται χωρίς τη μεσολάβηση του interface.

ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΑ ΚΑΙ ΛΥΣΕΙΣ

Αν και έχει καταβληθεί κάθε δυνατή προσπάθεια για τη δημιουργία ενός error-free interface και CD γενικότερα, ενδέχεται μεταξύ των χιλιάδων χρηστών να υπάρξουν προβλήματα. Τα πιθανότερα από αυτά αφορούν όχι τόσο στο hardware όσο στο software και τις ρυθμίσεις που υπάρχουν σε έναν υπολογιστή, καθώς και στις ιδιαιτερότητες που μπορεί να παρουσιάζει κάθε πρόγραμμα και ειδικότερα αυτά που ανήκουν στην κατηγορία Game Demos.

ΡΕΠΟΡΤΑΖ

Και αυτόν το μήνα εξοπλιστήκαμε με κάμερα, φωτογραφική μηχανή και δημοσιογραφικό κασετοφωνάκι και εξορμήσαμε στα στέκια της αγοράς των υπολογιστών. Το τι... τραβήξαμε θα δείτε στο συνοδευτικό του περιοδικού μας CD.

Μια αληθινά μεγάλη έκθεση



30.000 επισκέπτες/home users αναμένεται να ξεναγηθούν στους χώρους της έκθεσης και να διαπιστώσουν πόσο μακριά μπορούν να φθάσουν με τον υπολογιστή τους.

Η τεχνολογία αγγίζει τις "χορδές" ενδιαφέροντος ολοένα περισσότερων ανθρώπων, πόσο μάλλον όταν συνδυάζεται με το θέαμα. Αυτός, άλλωστε, είναι και ο σκοπός της έκθεσης **Computer Show**: η με εντυπωσιακό τρόπο προβολή της τεχνολογίας και η ενημέρωση των **home users** αναφορικά με τα προϊόντα και τις υπηρεσίες που τους ενδιαφέρουν.

Η νέα εποχή μάς προ(σ)καλεί! Μην παραλείψετε να δηλώσετε εγκαίρως τη συμμετοχή σας στο μοναδικό γεγονός της χρονιάς!

Δηλώσεις συμμετοχής στα τηλέφωνα: 9245910, 9238672

Να είστε εκεί

COMPUTER SHOW

Τα αποτελέσματα του διαγωνισμού "Sacred Mirror of Kofun"

Η κλήρωση του διαγωνισμού μας για το "Sacred Mirror of Kofun" - σας ευχαριστούμε για μία ακόμη φορά για τις πολυπληθείς συμμετοχές σας - ανέδειξε τους ακόλουθους νικητές, οι οποίοι κερδίζουν από ένα CD-ROM του παιχνιδιού.





1. Καμπέρης Αλκιβιάδης, Σουλίου 42, 453 32 Ιωάννινα
2. Φωτεινός Δημήτρης, Σωκράτους 157, 176 73 Καλλιθέα
3. Παπαδημητρίου Βασίλειος, P.O. BOX 7493, 1645 Λευκωσία - Κύπρος
4. Βλαβιανός Χάρης, Κλειούς 54, 155 61 Χολαργός
5. Κοβατσίδης Χρήστος, Υπολοχαγού Αγγελάκη 11, 561 22 Θεσσαλονίκη
6. Λυμούρης Μηνάς, Δεβιαζή 6, 291 00 Ζάκυνθος
7. Τρίκκας Γιάννης, Κορυτσάς 23, 124 61 Χαϊδάρι
8. Ντούσκας Θεόδωρος, Ευεργετών 38, 453 33 Ιωάννινα
9. Χάλτσιος Αγγελος, Αγίου Βασιλείου 57, 551 33 Θεσσαλονίκη
10. Ταβερναράκης Ελευθέριος, 167 77 Ελληνικό

Οι νικητές θα πρέπει να έχουν παραλάβει τα δώρα τους από τα γραφεία του PC MASTER (Λ. Συγγρού 44, Αθήνα, τηλ.: 9245910) μέχρι και τις 19 Αυγούστου 1997. Τα δώρα των νικητών που κατοικούν στην επαρχία θα σταλούν ταχυδρομικώς. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, για λόγους που δεν αφορούν στο περιοδικό, αυτό θα δοθεί στον αντίστοιχο επιλαχόντα.

Οι επιλαχόντες του διαγωνισμού είναι οι:

1. Κασερίδης Δημήτρης, Ιωακείμ Καβήρη 5, 681 00 Αλεξανδρούπολη
2. Πολίτης Νίκος, Λ. Πεντέλης 106, 152 35 Βριλήσσια
3. Μαυρογιάννη Αγγελική, 14ης Μαΐου 69, 681 00 Αλεξανδρούπολη
4. Σταμπόντας Χριστόφορος, Κοντολίου 4-6, 162 32 Βύρωνας
5. Μανωλόπουλος Γιάννης, Παπαδιαμάντη 11, 143 43 Νέα Χαλκηδόνα
6. Γεωργιάδης Γεώργιος, Στρ. Αθ. Χρυσοχόου 18, 546 41 Θεσσαλονίκη
7. Ιντζόγλου Θεόφιλος, 25ης Μαρτίου 1, 570 01 Θέρμη
8. Κρητικός Αναστάσιος, Ιλίου 12-14, 131 22 Αγ. Ανάργυροι
9. Ζάνδες Χαρίσιος, Κασομούλη 1Α, 501 00 Κοζάνη
10. Κατσαμάς Κώστας, Μαργουνίου 77, 731 00 Χανιά

Τα δώρα είναι ευγενική προσφορά της εταιρίας CD-Media (Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906). Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού είναι οι εξής:

1. Υπεύθυνος για τα υποβρύχια videos του "Sacred Mirror of Kofun" είναι ο Jean-Michel Cousteau.
2. Αποστολή του ιερού καθρέφτη του Kofun ήταν να νικά τους εχθρούς του κατόχου του με την αντανάκλασή του και μόνο.
3. Η νέα διεύθυνση της εταιρίας CD-Media είναι αυτή ακριβώς που αναγράφεται ανωτέρω.

Στις φωτογραφίες που συνοδεύουν το κείμενο μπορείτε να δείτε την απονομή των δώρων σε μερικούς από τους νικητές του διαγωνισμού μας.

Μάχη για τους υπολογιστές δικτύου

Επανάσταση αναμένεται να επιφέρουν οι υπολογιστές δικτύου (Net PCs), καθώς πρόκειται να καταστήσουν τους υπολογιστές, οι οποίοι θα διαφέρουν αρκετά από τους σημερινούς, απαραίτητη συσκευή για κάθε σπίτι. Το απαγορευτικό κόστος και η πολυπλοκότητα των σημερινών PCs δεν εξυπηρετούν την ευρεία διάδοσή τους. Τα Net PCs, όντας απλούστατα στο χειρισμό και αρκετά φθηνότερα έναντι των σημερινών, θα καλύψουν αυτά τα μειονεκτήματα. Οι προβλέψεις αυτές ανήκουν στην Oracle, η οποία θα επικεντρώσει την προσοχή της σε αυτόν τον τομέα. Προέβη μάλιστα σε μία επίδειξη της ασφάλειας των δεδομένων που παρέχει η μέθοδος αυτή κάνοντας έναν υπολογιστή να... ανατιναχτεί εν ώρα λειτουργίας, δηλώνοντας ότι το κακό ακόμα και σε αυτή την περίπτωση είναι μικρό, καθώς όλες οι λειτουργίες και τα δεδομένα παραμένουν στο δίκτυο και το μόνο που χρειάζεται είναι ένα καινούριο τερματικό της τάξης των 500 δολαρίων. Η πανταχού παρούσα Microsoft διαφοροποιείται από αυτό το ριζοσπαστικό μοντέλο της Oracle, προτείνοντας αντ' αυτού PCs χωρίς σκληρούς δίσκους αλλά με χαρακτηριστικά που δεν τους διαφοροποιούν τόσο σε σχέση με τους σημερινούς υπολογιστές. Τεράστια ποσά έχουν δαπανηθεί και για τα δύο σχέδια. Είναι αμφίβολο το ποιο μοντέλο θα επικρατήσει.



Νέο κατάστημα "Παπασωτηρίου" στην Κηφισιά



Ακόμη ένα κατάστημα προστέθηκε στην αλυσίδα των εξειδικευμένων βιβλιοπωλείων και multimedia shops "Παπασωτηρίου". Είναι το έβδομο κατάστημα και βρίσκεται στην Κηφισιά (Κολοκοτρώνη 10, εμπορικό κέντρο Κερασιές). Εντάσσεται στο multimedia τμήμα της αλυσίδας, αφού διαθέτει αποκλειστικά τίτλους CD-ROM, βιβλία Πληροφορικής, περιοδικά, software και αναλώσιμα, ενώ παρέχει πληροφορίες και σύνδεση με Internet.

Καινούριος MMX επεξεργαστής από την Intel

Η Intel παρουσίασε το νέο επεξεργαστή Pentium στα 233MHz με τεχνολογία MMX. Είναι ο ενδέκατος μικροϋπολογιστής της εταιρίας με τεχνολογία MMX που παρουσιάζεται φέτος, αποδίδοντας ιδιαίτερα ποιοτικά χαρακτηριστικά όπως είναι τα "ζωντανά" χρώματα, το full



FLASH ΣΤΑ ΝΕΑ...

Οι υπολογιστές που θα βασίζονται στον νέο επεξεργαστή της Intel με τη διόλου ευκαταφρόνητη ταχύτητα των 300MHz θα κάνουν την εμφάνισή τους το φθινόπωρο, με πρώτο και καλύτερο τον Powermate της NEC. Θα είναι μακράν ο ταχύτερος PC που θα κυκλοφορεί στην αγορά, όχι όμως για πολύ, καθώς η Intel σχεδιάζει ένα νέο chip set ονόματι 440LX που θα εκμεταλλεύεται νέες τεχνολογίες και θα κάνει αισθητή τη διαφορά στον τομέα των γραφικών, κάτι που ο Powermate ίσως δεν προλάβει να ενσωματώσει. Η Intel, εξάλλου, σχεδιάζει ήδη νέους επεξεργαστές (κάτι που θα μειώσει τις τιμές όλων των παλιών) αφού ο ανταγωνισμός από Cyrix και AMD σκληραίνει.

Η αντιπαράθεση της Microsoft και της Oracle για τα Network PCs δεν σταματά στις εξαγγελίες και την έρευνα, αλλά περνά και μέσα από... δωρεές. Σε απάντηση των 200 εκατομμυρίων δολαρίων που διέθεσε η Microsoft για δημόσιες βιβλιοθήκες (και άλλα 200 σε προϊόντα της εταιρίας) η Oracle διέθεσε το ποσό των 100 εκατομμυρίων (δολαρίων, φυσικά) για να υλοποιήσει την υπόσχεσή της ότι θα φέρει ένα Net PC σε κάθε μαθητή. Στη σχετική εκδήλωση την εταιρία συνεχάρη θερμά και δημόσια ο στρατηγός Powell. Κάτι μου λέει πως όλα αυτά τα γενναιόδωρα δεν έχουν σχέση μόνο με τη δημόσια εκπαίδευση.

Η Spotsline USA, μία από τις πρώτες αθλητικές "εφημερίδες" στο Internet, ανακοίνωσε ότι πρόκειται να υπογράψει δεκαετές συμβόλαιο με τον "πολύ" Michael Jordan, με σκοπό να έχει την αποκλειστικότητα του επίσημου Web site του Αμερικανού καλαθοσφαιριστή. Ελπίζει δε να βγάλει αξιόλογο κέρδος από συνδρομητές και διαφημίσεις. Κάποια στιγμή θα γινόταν κι αυτό. Είπε κανείς τίποτα για την εμπορικότητα του Δικτύου;

Ένα τυπογραφικό λάθος στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master" και συγκεκριμένα στη στήλη "PC Flash" άλλαξε την τιμή της "Παναγίας των Παρισίων", η οποία διατίθεται από την Grup Multimedia αντί του ποσού των 15.500 δρχ. Επανορθώνουμε, λοιπόν, μια και "οι καλοί λογαριασμοί κάνουν τους καλούς φίλους...

Επίσης, στο review του "Pocahontas", στην ίδια στήλη, ξεχάσαμε να αναφέρουμε ότι αντιπρόσωπος του στην Ελλάδα είναι η εταιρία CD-Media (όχι τίποτε άλλο, αλλά στεναχωρήσαμε τον υπεύθυνο δημοσίων σχέσεων της εταιρίας Στέφανο Παπιλίδη, ο οποίος είναι καλό παιδί και βέβαια φανατικός ΑΕΚτζής!)

screen video, το real time animation και ο τρισδιάστατος ήχος. Η οικογένεια επεξεργαστών Pentium με τεχνολογία MMX έχει βασιστεί στην προηγμένη τεχνολογία επεξεργασίας CMOS των 0.35 micron της Intel, ο καθένας τους δε περιέχει 4,5 εκατομμύρια transistors. Οπως διαπιστώνετε και από τα reviews που δημοσιεύουμε κάθε μήνα στο περιοδικό, ήδη οι τίτλοι που υποστηρίζουν τα νέα στοιχεία των MMX επεξεργαστών αρχίζουν να αυξάνονται με ταχείς ρυθμούς. Αχ, καημένο πορτοφόλι μας...

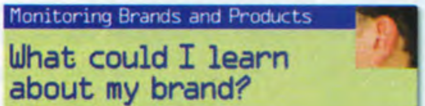
Εγκαίνια του πρώτου Amstel Internet Cafe

Την Τετάρτη, 18 Ιουνίου 1997, εγκαινιάστηκε το πρώτο Amstel Internet Cafe στην Αθήνα. Στεγάζεται εντός του καταστήματος Mediagora στο Μαρούσι (Λ. Κηφισίας 62) και συνδυάζει το τερπνόν μετά του ωφελίμου, αφού σε όλους τους πελάτες του παρέχεται πρόσβαση στο Internet, ψυχαγωγία με διάφορα παιχνίδια αλλά και πληροφόρηση, μια και ο επισκέπτης έχει τη δυνατότητα να ξεφυλλίσει τον ελληνικό και διεθνή Τύπο, να ενημερωθεί για τις τελευταίες κυκλοφορίες βιβλίων και CD-ROMs κ.λπ. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να απευθυνθείτε στην κ. Ελια Λιατάκη (τηλ.: 6852631-3) ή στο URL www.amstel.gr.



Ανιχνευτές γνώμης

Μια αρκετά πρωτότυπη υπηρεσία προσφέρει σε όσους ενδιαφέρονται μια εταιρία ονόματι Datalyticks, που συνίσταται στον εξονυχιστικό έλεγχο του Web για κάποιο προϊόν. Αφού αναζητήσει στοιχεία σε εκατοντάδες newsgroups, mailing lists και chat rooms, πληροφορεί την ενδιαφερόμενη εταιρία για τη γνώμη που έχουν σχηματίσει οι πολίτες του κυβερνοχώρου



σχετικά με τα προϊόντα της, δίνοντάς της την ευκαιρία να μάθει από πρώτο χέρι (και σχετικά ανέξοδα) την απήχησή τους στο κοινό. Και "ανιχνευτές γνώμης" λοιπόν στον κυβερνοχώρο. Τι άλλο θα δούμε...

Ζήστε τον κόσμο του Lightwave

Λόγω της τεράστιας απήχησης του Lightwave σε επαγγελματίες δημιουργούς στον κινηματογράφο και την τηλεόραση, έχει δημιουργηθεί μια εκρηκτική ζήτηση του προγράμματος (review του οποίου είχατε την ευκαιρία να διαβάσετε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master") την οποία η δημιουργός του, NewTek, προσπαθεί να καλύψει με διάφορους τρόπους. Ισως ιδιαίτερα χρήσιμη για πολλούς να αποδειχθεί η δυνατότητα αλλαγής πλατφόρμας με πολύ μειωμένο κόστος που παρέχεται τώρα στους χρήστες των 3D Studio Max, 3D Studio 4.0, Softimage, Electric Image, Alias, Alias Wavefront, Strata Studio Pro και Cinema 4D προκειμένου να μεταπηδήσουν στο Lightwave. Η



διαδικασία αναβάθμισης μπορεί να γίνει μέχρι τις 15 Σεπτεμβρίου 1997, μέσω της επίσημης αντιπροσώπου της NewTek στην Ελλάδα, AMY A.E. Για περισσότερες πληροφορίες μπορείτε να επικοινωνήσετε με το τμήμα Digital Video στο τηλέφωνο 6133000.

Χωρητικότητες πέρα από τα όρια

Το νέο βιομηχανικό πρότυπο στα αποθηκευτικά μέσα ακούει στο όνομα DDS-3 και οδηγεί την τεχνολογία τους στα όρια. Εκτός από σχετικά γρήγορο (άνω των 2MB/sec) το νέο πρότυπο καταφέρνει να στριμώξει 24 Gigabytes (το αντίστοιχο 40 CD-ROMs) σε ένα και μόνο cartridge. Τα πρώτα μοντέλα θα εμφανιστούν από τις Hewlett-Packard, Sony και Seagate στο τέλος του καλοκαιριού και αναμένεται να λύσουν άπαξ διά παντός όποια προβλήματα αποθήκευσης υπήρχαν μέχρι σήμερα. Αν δεν σας αρκούν και 24 Gigabytes, η επιστήμη σηκώνει τα χέρια ψηλά.





Τώρα, η CompuLink σας ΠΡΟΣΦΕΡΕΙ εντελώς ΔΩΡΕΑΝ ένα εξωτερικό modem 33.600 bps με κάθε νέα ετήσια συνδρομή.

Δώρο ένα μοναδικό modem από ένα μοναδικό δίκτυο.

ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ από την CompuLink Network για περιορισμένο χρόνο

Ισχύει από 1ης Ιουνίου έως 31 Αυγούστου, μόνο για νέες εγγραφές και όσο διαρκεί το stock.

Φέτος το καλοκαίρι, η επιλογή Internet Provider είναι πανεύκολη. Με το συνηθισμένο κόστος μίας ετήσιας συνδρομής, η CompuLink σας δίνει εντελώς δωρεάν ένα εξωτερικό modem ταχύτητας 33.600 bps και διασφαλίζει, με νέες αναβαθμισμένες συνδέσεις και υπηρεσίες, την άνετη και γρήγορη επικοινωνία σας.

Μη χάσετε αυτήν τη μοναδική ευκαιρία να ανακαλύψετε, με ελάχιστο κόστος, τον ζωντανό κόσμο του Internet.

- Απευθείας σύνδεση με Internet (Power Pack)
- Απεριόριστη πρόσβαση
- Σύνδεση με IGN και Forthnet
- 40 τηλεπικοινωνιακοί κόμβοι
- 18ωρη τεχνική υποστήριξη
- Δορυφορικές συνδέσεις
- Σύγχρονες υπηρεσίες BBS
- Free GameNet
- Πλήρες manual χρήσης και Internet clients σε CD-ROM
- Σχεδιασμός και παρουσία Web σελίδων



ΔΩΡΟ
ΜΕ ΚΑΘΕ ΝΕΑ ΕΤΗΣΙΑ ΣΥΝΔΡΟΜΗ
SHINEModem 33.600 bps



- Data/Fax/Voice
- Error Correction: V.42, MNP2-4
- Data Compression: V.42bis, MNP5
- Flow Control: RTS/CTS, XON/XOFF
- Voice Interface
- Data Interface: Fully programmable serial interface
- Windows95 Plug'n'Play

Τιμή εγγραφής και ετήσιας συνδρομής + Δώρο Modem: 75.000 δρχ. (συμπεριλαμβάνεται ο Φ.Π.Α.)

Το πακέτο προσφοράς διατίθεται από το κατάστημα **OMNI** (Σουλτάνη 17, Αθήνα, Τηλ.: 3801487), τις αλυσίδες καταστημάτων **ΓΕΡΜΑΝΟΣ** και **MULTIRAMA ΓΕΡΜΑΝΟΣ** και από όλους τους **τοπικούς κόμβους** του δικτύου CompuLink.

COMPULINK NETWORK

Your Internet Connection

http://www.compulink.gr e-mail address: clink@compulink.gr
ΚΕΝΤΡΙΚΑ ΓΡΑΦΕΙΑ: ΑΘΗΝΑ: Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9249761-8, fax: 9249290
ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 287610, 284864, fax: 282663

Παιχνίδια της Ubisoft από τη Microstar

Η Microstar (Κονοπισοπούλου 30, Αθήνα, τηλ.: 6468974) ανέλαβε την αντιπροσώπευση στη χώρα μας των τίτλων της γνωστής εταιρίας Ubisoft. Ηδη κυκλοφόρησε, μεταξύ άλλων, το γνωστό της παιχνίδι Street Racer με ελληνικό manual και δώρο ένα joypad, το οποίο συμπεριλαμβάνεται στη συσκευασία. Πρόκειται για ένα ιδιαίτερα διασκεδαστικό και ευχάριστο racing game, με πλούσιο animation (60 frames/second), δυνατότητα multiplayer gaming (υποστηρίζει μέχρι και οκτώ παίκτες, τους οποίους μπορείτε μάλιστα να βλέπετε ταυτόχρονα σε splitscreen mode), 4 διαφορετικά gameplay modes, 24 πίστες καθώς και multiple views. Περισσότερα στο τεύχος Σεπτεμβρίου, όπου θα έχετε την ευκαιρία να διαβάσετε και review του παιχνιδιού.
Η Microstar ανακοίνωσε ακόμη πως στις 15 Ιουλίου 1997 θα κυκλοφορήσει στην ελληνική γλώσσα τη σειρά Rayman Juniors, προσαρμοσμένη στο πρόγραμμα του Υπουργείου Παιδείας για τις τάξεις του δημοτικού σχολείου και τα μαθήματα "Η γλώσσα μου" και τα μαθηματικά. Το δημοφιλέστατο αυτό ψυχαγωγικό και εκπαιδευτικό παιχνίδι για όλη την οικογένεια αναπτύχθηκε έπειτα από εκτεταμένη περίοδο έρευνας στην οποία συμμετείχαν γονείς, παιδιά και εκπαιδευτικοί, κάτι που αποτελεί εγγύηση για την ποιότητα του τίτλου.

Eνα Warcraft για τον κ. Τσουρινάκη

Εντάξει, έχετε απαρνηθεί τα άλλα χόμπι σας, έχετε αγνοήσει τη διαδοχή των εποχών και έχετε ξεχάσει πόσα δωμάτια έχει το σπίτι σας, στην προσπάθειά σας να αποδείξετε στους φίλους σας ποιος έχει το πάνω χέρι στις συγκλονιστικές μάχες του Warcraft 2. Εν αναμονή, λοιπόν, του Warcraft 3 (ακόμα βρίσκεται μόνο στο μυαλό των προγραμματιστών της Blizzard), απέχουμε μόνο μερικούς μήνες μέχρι τον Δεκέμβριο, οπότε και τοποθετείται η κυκλοφορία του Warcraft Adventures. Οχι, ο τίτλος δεν είναι παραπλανητικός, αφού πρόκειται για ένα "καθαρόαιμο" adventure game, στα χνάρια των σημαντικών hand-made παραγωγών του παρελθόντος (Monkey Island 2). Το "hype" που έχει περιβάλει το Warcraft 2 είναι πολύ σημαντικό και η εταιρία είχε την αρκετά έξυπνη ιδέα να το αξιοποιήσει με έναν τρόπο που, αν και μη αναμενόμενος, μπορεί να αποβεί εξίσου επιτυχημένος. Διατηρώντας φυσικά την τεχνοτροπία των πρωτότυπων χαρακτήρων, το Warcraft Adventures θα διαθέτει καλοσχεδιασμένα κλασικού τύπου γραφικά, χρησιμοποιώντας περισσότερες από 40.000 κινήσεις animation.
Το σενάριο αφορά στην προσπάθεια του Thrall, ενός orc που έχει ανατραφεί από ανθρώπους, να βρει το λαό του και να συμβάλει στην ελευθέρωσή του.
Περιλαμβάνεται αρκετό χιούμορ. Το αν η Blizzard κατορθώσει να κερδίσει και τους απανταχού adventurers θα το δούμε το χειμώνα που θα κυκλοφορήσει το Warcraft Adventures.



Hexen 2 και Quake 2





Οταν τα Doom και Doom II μεσουρανούσαν στο χώρο των PC games και καθιέρωναν περήφανα μία νέα και πολύ δημοφιλή (όπως αποδείχθηκε) κατηγορία παιχνιδιών, υπήρχε ένας σχετικός τίτλος με το όνομα Heretic ο οποίος, από κοινού με το μεταγενέστερο Hexen, επιχείρησε να δώσει κάτι περισσότερο από 3D πυροβολισμούς και συλλογή κλειδιών. Εκτοτε, μόνο το Duke Nukem 3D γνώρισε μία σύντομη επιτυχία, μέχρι την εμφάνιση του θρυλικού Quake που σάρωσε τα πάντα στο πέρασμά του και κρατά ακόμα τα ηνία.
Το Hexen 2 χρησιμοποιεί μία διαφοροποιημένη έκδοση του κώδικα του Quake, η οποία επιτρέπει την επιλογή ενός από τέσσερις χαρακτήρες - ο καθένας με τα δικά του χαρακτηριστικά και δυνάμεις. Οι Paladins και οι Crusaders θα μπορούν να αυτοθεραπεύονται, οι Necromancers θα έχουν την ικανότητα να ανασταίνουν τους νεκρούς, ενώ οι Assassins είναι οι κυρίαρχοι της γνώσης τού να γίνεται κάποιος αόρατος. Ενα σύστημα βασισμένο στα experience points θα προσδίδει αυξημένο ενδιαφέρον για τη συμπλήρωση των levels, αντί της εύρεσης του συντομότερου δρόμου. Οταν ένα level

ADVENTURE UPDATE

Αρχίζω λίγο παράδοξα, αλλά μια και τα κυρίως θέματα της επικαιρότητας παρουσιάζονται στο ειδικό δισέλιδο άρθρο που είναι αφιερωμένο στην περίφημη E3, είναι ευκαιρία να θίξω ορισμένα ζητήματα που κατά καιρούς θέτουν μερικοί αναγνώστες του περιοδικού, τα οποία αφορούν κυρίως στη βαθμολογία των παιχνιδιών, αλλά και στις αναπόφευκτες συγκρίσεις που γίνονται με ξένα, κυρίως αμερικανικά, περιοδικά του χώρου.

Τελευταίο παράδειγμα αποτελεί το γράμμα του Πέτρου Μάρκου, το οποίο δημοσιεύθηκε στο προηγούμενο τεύχος του "PC Master", στη σελίδα 161. Στο γράμμα αυτό ο αναγνώστης θίγει τη βαθμολογία που έδωσα στο "The City of Lost Children", συγκρίνοντάς την με την αντίστοιχη του αμερικανικού "PC Gamer" και αναρωτιέται ποιο από τα δύο να "πιστέψει". Τελειώνει το γράμμα του προτείνοντας την -κατά τη γνώμη του- ενδεδειγμένη λύση.

Εχω κατά καιρούς τονίσει ότι αγοράζω διάφορα ξένα περιοδικά του χώρου ΜΟΝΟ ΚΑΙ ΜΟΝΟ λόγω της δουλειάς μου. Για να είμαι σωστός οφείλω να ενημερώνομαι από τα κυριότερα ξένα περιοδικά του χώρου, ΑΣΧΕΤΩΣ του εάν συμφωνώ ή όχι με την αρθρογραφία και τις παρουσιάσεις τους. Δηλώνω λοιπόν, για μία ακόμη φορά, όσο και αν αυτό φανεί προκλητικό, ότι αν δεν δούλευα στο "PC Master" ΔΕΝ θα αγόραζα σχεδόν κανένα ξένο περιοδικό και αυτό γιατί διαφωνώ ΟΛΟΚΛΗΡΩΤΙΚΑ με τον τρόπο που προσεγγίζουν γενικότερα τα computer games αλλά και ειδικότερα τα adventure και role playing games. Μοναδική εξαίρεση αποτελούσε ως τώρα το περίφημο QuestBusters, που ήταν όμως ουσιαστικά ένα newsletter, το οποίο μάλλον έχει σταματήσει να κυκλοφορεί πια. Γραφόταν όμως





RIVEN (MYST 2)

από ανθρώπους που αγαπούσαν τα adventure και τα RPGs και αυτή η διαφορά ήταν εμφανής σε όλα τα άρθρα τους. Διάβαζες ένα άρθρο και το χαιρόσουν...

Για να γίνω πιο σαφής, καταρχήν, επειδή από ξένες γλώσσες καταλαβαίνω μόνο αγγλικά, είναι προφανές ότι με ενδιαφέρουν κυρίως τα αγγλικά και τα αμερικανικά περιοδικά. Τα αγγλικά περιοδικά έχουν ένα βασικό πρόβλημα. Δεν χωνεύουν γενικά τα προγράμματα που προέρχονται από την Αμερική (λόγοι αντιπαλότητας, επειδή δεν είναι πια αυτοί οι "αυτοκράτορες", ποιος ξέρει;). Αυτό είχε γίνει αντιληπτό σε όλους από πολύ παλιά, την εποχή των Atari ST και Amiga, όταν... έθαβαν προκαταβολικώς οποιοδήποτε adventure game έβγαζε, για παράδειγμα, η Sierra (και τότε έβγαζε πολύ καλά adventures), ενώ έγραφαν διθυράμβους για οποιοδήποτε adventure έβγαινε από τη χώρα τους ή τη Γαλλία.

Μοναδική εξαίρεση στην κριτική τους ήταν 2-3 αμερικανικές εταιρίες, με προεξάρχουσα τη LucasArts, για τις οποίες θεωρούνταν, πολύ δικαίως, ότι είχαν μία "ευρωπαϊκή αντίληψη του χιούμορ". Επ' ουδενί όμως δεν είναι αυτό κριτήριο για το αν ένα παιχνίδι είναι καλό ή όχι. Γενικά, πάντως, τα τελευταία χρόνια οι Αγγλοι δεν έχουν να επιδείξουν κανένα περιοδικό που να στέκεται με αξιώσεις στο χώρο.

Από την άλλη μεριά τα αμερικανικά περιοδικά, όπως τα παρακολουθώ τα τέσσερα τελευταία χρόνια, έχουν κατά τη γνώμη μου πάρα πολύ μεγάλα προβλήματα "προσανατολισμού" σε ό,τι αφορά την κριτική στις διάφορες παρουσιάσεις τους.

Πρόβλημα πρώτο: Σχεδόν κανένα περιοδικό δεν έχει μόνιμους και ειδικευμένους συντάκτες στα διάφορα είδη των παιχνιδιών. Ετσι, γράφονται τα πιο απίθανα πράγματα. Εχω αναφέρει και παλαιότερα, ως το πιο χαρακτηριστικό παράδειγμα, μία παρουσίαση όπου η αρθρογράφος άρχιζε περίπου ως εξής: "Βασικά εμένα δεν μου αρέσουν τα adventure games..." και μετά προχωρούσε στο review της! Αφήνω το σχολιασμό σε εσάς. Μοναδική εξαίρεση στο αλαλούμ αυτό των συνεργατών των περιοδικών αποτελεί η περίφημη Scorpia (που γράφει στο CGW κυρίως για τα RPGs αλλά και για μερικά adventures). Δυστυχώς όμως "κρατά" λίγες σελίδες στο περιοδικό και έτσι αρκείται στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού κάθε φορά.

Πρόβλημα δεύτερο: Τα αμερικανικά περιοδικά δείχνουν να "κατατρύχονται" από το σύνδρομο της υψηλής τεχνολογίας. Ετσι, για παράδειγμα,

➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤➤ 27

ΠΑΙΧΝΙΔΟΣΚΟΡΠΙΣΜΑΤΑ...

Εάν σας άρεσε το SimCity 2000, τότε το αναμενόμενο SimCity 3000 θα σας ενθουσιάσει. Αντί να χρησιμοποιεί τις σταθερές απόψεις του παρελθόντος (top view και isometric view) θα εκμεταλλεύεται το ολοκαίνουριο 3D περιβάλλον της πόλης, ώστε να δίνει τη δυνατότητα στο δήμαρχό της να την εποπτεύει από τα 15.000 μέτρα ως το επίπεδο των δρόμων. Στο τελευταίο θα έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθείτε ατομικά τους πολίτες σας και να τους ρωτάτε για τη ζωή τους. Ερχεται τον Οκτώβριο.

Το γνωστό στους φίλους των platform games Earthworm Jim θα ακολουθήσει τα χνάρια των Mario και Duke Nukem, καθώς πρόκειται να εμφανιστεί -σύμφωνα με την τάση της εποχής- σε ένα 3D περιβάλλον όπως αυτό του Mario 64. Το τρίτο παιχνίδι της σειράς θα εκμεταλλεύεται την ισχύ των 3D καρτών για τα εφέ του και θα ονομάζεται -απρόσμενα!- Earthworm Jim 3D. Γνωστοί κακοί, όπως οι Psycrow και Evil the Cat, επιστρέφουν μαζί, βέβαια, με αρκετούς νέους. Το παιχνίδι αναμένεται τον Ιανουάριο του 1998.

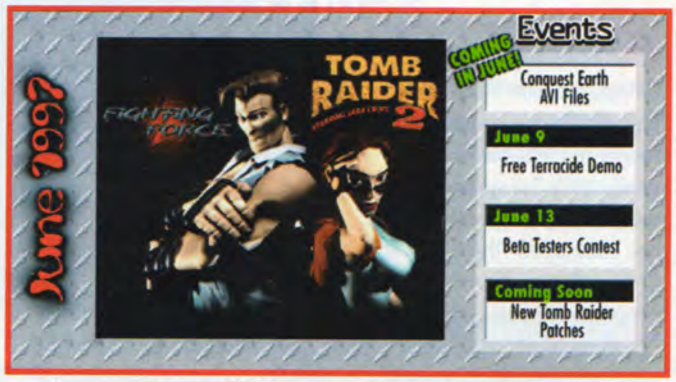
Το αγγλικό PC Gamer του Ιουλίου δημοσίευσε ένα Top-100 για τα PC games όλων των εποχών. Η πρώτη δεκάδα έχει ως εξής: 1) Civilization I & II (πάλι), 2) Quake (πάλι), 3) Command & Conquer/Red Alert, 4) Dungeon Keeper, 5) X-Wing vs TIE Fighter, 6) Warcraft II, 7) Formula One Grand Prix 1 & 2, 8) EF2000, 9) TIE Fighter Collector's CD, 10) Links LS. Σημειώστε ότι μόνο το Dungeon Keeper είναι κάτι πράγματι νέο σε σχέση με την αντίστοιχη περυσινή πρώτη δεκάδα, ενώ κυριαρχούν για μία ακόμη φορά τα strategy games. Η Electronic Arts κατέχει τη μερίδα του λέοντος με 13% των παιχνιδιών και ακολουθούν η Microprose με 10% και η Virgin με 9%.

Η Ocean έχει σχεδόν έτοιμο ένα παιχνίδι με το όνομα No Respect (ελπίζουμε όχι για τους πελάτες της). Πρόκειται για ένα φουτουριστικό hovercraft-based combat-blaster game που θα διαδραματίζεται σε έναν έρημο, με ορυκτό πλούτο, πλανήτη. Το σκάφος [θα διαθέτει πιστή(;) αεροδυναμική] θα είναι εξοπλισμένο με εντυπωσιακής ισχύος όπλα, όπως πυραύλους, που θα ισοπεδώνουν ολόκληρα βουνά. Φυσικά, θα υπάρχει λεπτομερειακό light-sourcing, ενώ γίνεται λόγος για εκπληκτικά γραφικά εφέ. Το παιχνίδι θα κυκλοφορήσει τον Αύγουστο και θα περιλαμβάνει multi-player option.

Πόσοι από εσάς άραγε θυμάστε το Super Sprint, ένα παλιό top-view racing game; Πρόσφατα είδαμε το Speedster και τώρα το Ignition της Virgin που θα διαθέτει ομοίως ψευδο-top-down 3D. Θα υπάρχουν 11 αυτοκίνητα και 7 ξεχωριστές διαδρομές με άλματα, πτώσεις βράχων, διελεύσεις τρένων και μυστικά shortcuts. Τίποτε το ξεχωριστό. Θα κυκλοφορήσει λίαν συντόμως.

συμπληρωθεί κατά 100% (διόλου εύκολο), ο παίκτης θα παίρνει περισσότερα experience points που θα του επιτρέπουν να αποκτήσει βελτιωμένη στολή, ταχύτητα και περισσότερα hit points. Τα levels θα διαδραματίζονται στην Αίγυπτο, την Κεντρική Αμερική και τη Μεσαιωνική Ευρώπη και θα περιλαμβάνουν φυσικά εφέ αέρα, βροχής, κεραυνών και σεισμών! Στον κόσμο του Quake, η engine του παιχνιδιού έχει ήδη επεκταθεί έτσι ώστε να χειρίζεται 16-bit χρώμα. Να αναμένετε real-time έγχρωμα light-sourcing εφέ και αυξημένη παλέτα στα textures. Μεγαλύτερη λεπτομέρεια θα δοθεί οπωσδήποτε στο μέγεθος και την πολυπλοκότητα των δωματίων, που αποτέλεσαν αντικείμενο αρνητικής κριτικής από τους single-player gamers. Οσον αφορά στα τέρατα, θα απαρτίζονται από μεγαλύτερο αριθμό πολυγώνων και θα είναι περισσότερα αριθμητικά. Το παιχνίδι θα υποστηρίζει πιθανότατα 3D κάρτες και ίσως κυκλοφορήσει τον Δεκέμβριο (το Hexen 2 αναμένεται τον Σεπτέμβριο).

Η επιστροφή της Lara Croft



Ναι, προτού καλά-καλά κατέβει από τα Top-Ten το διάσημο πλέον Tomb Raider, η Core Design (ανήκει πλέον στην EIDOS) έχει ήδη έτοιμο το 50% του Tomb Raider 2. Τα βασικά στοιχεία του πρωτότυπου παιχνιδιού, όπως η εξερεύνηση και ο χειρισμός των όπλων, διατηρούνται απαράλλαχτα, ωστόσο έχουν καταβληθεί προσπάθειες για την ανανέωση του παιχνιδιού μέσα σε αυτά τα πλαίσια. Η κυριότερη διαφορά εντοπίζεται στο ότι η δράση εκτυλίσσεται σε εξωτερικούς χώρους. Αντί να περιπλανιέστε σε σπηλιές και κατακόμβες, θα ταξιδέψετε στο Σινικό Τείχος της Κίνας και τη Βενετία, η δε κολύμβηση σε υπόγειες λίμνες αντικαθίσταται από αυτήν σε ωκεανό. Οι νέοι χώροι θα απεικονίζονται με πιο εξελιγμένα οπτικά εφέ, που θα περιλαμβάνουν αντανακλάσεις, λάμψεις όπλων και real-time ηλιοβασιλέματα, καθώς περιοχές που αρχικά λούζονταν στο φως θα βυθίζονται σταδιακά στο σκοτάδι! Η συμπαθής Lara δεν φαίνεται να έχει υποστεί... βελτιώσεις, θα είναι όμως ικανή να εκτελέσει κάποιες επιπλέον κινήσεις. Βέβαια, θα υποστηρίζονται όλες οι 3D κάρτες, ενώ ελπίζουμε (όπως και η εταιρία) να έχει κυκλοφορήσει την περίοδο των προσεχών Χριστουγέννων.

ADVENTURE UPDATE

25 ▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸▸

πάρα πολλές φορές βλέπεις στην κριτική τους για ένα παιχνίδι να αναφέρουν: "...δεν έχει όμως να επιδείξει κάτι τεχνολογικά νέο στο χώρο...". Ειλικρινά όχι μόνο δεν κατάλαβα γιατί κάθε παιχνίδι πρέπει να περιέχει τεχνολογικές καινοτομίες, αλλά είναι αυτό ακριβώς το σημείο που προσωπικά θεωρώ ότι έχει προξενήσει τη μεγάλη κρίση που υποβόσκει συνεχώς στο χώρο. Εχω επανειλημμένα γράψει ότι από τα καλύτερα user interfaces που έχω δει ήταν αυτό του Rex Nebular. Και όμως βγήκαν μόνο δύο παιχνίδια με αυτό το interface. Μετά έπρεπε "ντε και καλά" να υπάρξει κάτι νέο. Τι σημαίνει αυτό; Τεράστια ποσά στην έρευνα, τεράστιο κόστος για ένα νέο παιχνίδι, το οποίο δεν μπορούν να αποσβέσουν οι πωλήσεις του, με αποτέλεσμα να κλείνουν η μία μετά την άλλη εταιρίες (κυρίως αυτές που πράγματι ασχολούνται με την τεχνολογική έρευνα και οι οποίες εμφανίζουν πράγματι τεχνολογικά ευρήματα) και φυσικά στις θέσεις τους να εμφανίζονται άλλες. Ετσι όμως δημιουργείται μία συνεχής κρίση, η οποία ειλικρινά δεν ξέρω πού θα καταλήξει.

Πρόβλημα τρίτο: Ειδικά για τα adventures, αν κάποιος προσέξει καλά τα άρθρα τους, θα δει τα πιο αλλοπρόσαλλα κριτήρια όσον αφορά στην αρνητική κριτική τους. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι κατ' επανάληψη το "PC Gamer" (και όχι μόνο αυτό) θεωρεί ως αρνητικό ενός adventure το ότι "...έχει αρκετά (ή πολύ) δύσκολους γρίφους"!!! Αυτό και αν είναι από τα άγραφα. Μα ένα καλό adventure πρέπει να έχει ακριβώς αυτό, καλούς και δύσκολους γρίφους. Αλλιώς θα είναι ένα παραμυθάκι που θα το τελειώνει οποιοσδήποτε σε 2-3 ώρες. Δεν μπορείς να δίνεις όμως 11-20.000 δρχ. για κάτι τέτοιο. Το θεωρώ ΑΠΑΡΑΔΕΚΤΟ. Είναι τελείως διαφορετικό να σχολιάζεις αν έχει ΛΟΓΙΚΟΥΣ ή όχι γρίφους (αυτό μάλιστα είναι κριτήριο). Οι Αμερικανοί όμως ελάχιστα στέκονται σε αυτό. Επειδή παρακολουθώ πάρα πολύ τα συγκεκριμένα περιοδικά, έχω παρατηρήσει ότι σπάνια κρίνουν το πόσο καλό είναι ένα σενάριο, πώς δηλαδή αυτό αποκαλύπτεται σιγά-σιγά στο χρήστη, κάτι που επίσης σε συνδυασμό με το "βάθος" και τον "πλούτο σε ιδέες" του σεναρίου είναι από τα βασικά κριτήρια ενός adventure. Και ερχόμαστε στο περιβόητο gameplay ή playability ή δράση ή γρίφοι ή όπως αλλιώς θέλετε να το πείτε. Εδώ γίνεται χαμός! Γράφουν κάθε φορά ό,τι θέλουν. Ετσι, βραβεύουν το Alone in the Dark για το πρωτοποριακό σύστημα χειρισμού του (άσχετα αν αυτό σας αρέσει ή όχι), αλλά ταυτόχρονα "θάβουν" το "The City of Lost Children" που χρησιμοποιεί σχεδόν το ίδιο interface "ψιλοσχολιάζοντας" αρνητικά το σύστημα χειρισμού του! Ο,τι θέλετε καταλαβαίνετε...

Για να ενισχύσω ακόμη περισσότερο την άποψή μου, τελευταία έχουν βαλθεί να μας πείσουν ότι το Myst ΔΕΝ είναι καλό παιχνίδι! Θέλετε το γιατί; Δεν έχει, λένε, άλλους χαρακτήρες, δεν το τελείωνες αν δεν ήσουν μουσικός και άλλα τρελά. Ξεχνάνε, ή δεν



MONKEY ISLAND 3

καταλαβαίνουν, ότι το Myst είναι ανεπανάληπτο γιατί είχε ΕΝΑΝ ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ, ΕΝΑΝ ΜΟΝΑΔΙΚΟ ΚΟΣΜΟ. Κανένα ως τώρα παιχνίδι δεν έχει καταφέρει να παρουσιάσει κάτι αντίστοιχο (μοναδική ίσως εξαίρεση τελευταία το Obsidian).

Βάσει όλων αυτών "θάβονται" πάρα πολύ καλά προγράμματα και έτσι έρχονται σε άμεση αντίθεση με αναγνώστες τους που έχουν παίξει τα συγκεκριμένα παιχνίδια. Ειδικά τον τελευταίο καιρό στα newsgroups στο Internet γίνεται χαμός με το θέμα αυτό, σε σημείο που κάποιοι (Αμερικανοί) να υποστηρίζουν ότι μερικά από τα περιοδικά αυτά "μισούν τα adventures"!!!

Τι γίνεται μ' εμάς; Προσωπικά, σε ό,τι με αφορά, όλα αυτά τα χρόνια (περίπου δέκα) διατηρώ μία σταθερή στάση όσο και αν τα adventures έχουν αλλάξει 100%. Θεωρώ αξιολογικά πρώτη την ποιότητα του σεναρίου τους (παίξτε το System Shock για να καταλάβετε τι εννοώ), μετά τη δράση σε συνδυασμό με την ατμόσφαιρα και τους γρίφους του και τελευταία την ενότητα γραφικά-ήχος-χειρισμός.

Το "Pixel" παλαιότερα και εν συνεχεία το "PC Master" μπορούν να υπερηφανεύονται ότι δημιούργησαν μία επανάσταση στο χώρο. Αυτά έφεραν τα adventure και RPGs πρώτα σε δημοσιότητα και πωλήσεις στη χώρα μας, για πολλά χρόνια, δημιουργώντας ένα "κοινωνικό ρεύμα" γύρω από αυτά. Τα υποστηρίξαμε με όλες τις δυνάμεις μας και είμαστε από τις ελάχιστες χώρες που οι χρήστες έχουν τελειώσει (ή τελειώνουν) τα περισσότερα από τα adventures που παίζουν. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι στην Αμερική το αντίστοιχο ποσοστό είναι μόλις 13% !!! ΓΙ' ΑΥΤΟ ΑΚΡΙΒΩΣ ΕΙΜΑΣΤΕ ΥΠΕΡΗΦΑΝΟΙ ΓΙΑ ΤΗ ΔΟΥΛΕΙΑ ΜΑΣ ΟΛΑ ΑΥΤΑ ΤΑ ΧΡΟΝΙΑ.

Κλείνοντας να αναφέρω, έτσι για να μην ξεχνιόμαστε, ότι περιμένουμε άμεσα τα RIVEN, LAND OF LORE 2, MONKEY ISLAND 3, ZORK: GRAND INQUISITOR, DUNGEON KEEPER και άλλα πολλά. Καλό καλοκαίρι και θα τα ξαναπούμε τον Σεπτέμβριο.

ON-LINE ΤΟΥΡΝΟΥΑ GAMENET

ΔΡΑΣΗ ΥΨΗΛΗΣ ΤΑΣΗΣ!

Games out of Limits
MULTI PLAYER GAMES ON LINE
The GAME
COMPULINK nEt

Με τη συνεργασία του PCmaster

ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΟ!

ΜΟΝΑΔΙΚΟ!

ΦΙΛΙΚΟ!



ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΠΡΟΣΒΑΣΗ ΣΤΟ GAMENET!

ΑΝΑΖΗΤΗΣΤΕ ΤΑ ΣΥΜΒΑΤΑ MULTI-PLAYER GAMES ΜΕ ΤΗΝ ΕΙΔΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΕΓΓΡΑΦΗΣ ΣΤΟ ΔΙΚΤΥΟ COMPULINK



Αποκτήστε σήμερα τα συμβατά (μόνο με το GameNet) multi-player games της CD-MEDIA και της PLOTLINE και επωφεληθείτε από την ειδική προσφορά εγγραφής στο Δίκτυο CompuLink και το GameNet που θα βρείτε στη συσκευασία τους. Αναζητήστε τα multi-player games με το αυτοκόλλητο: "Συμβατό με το GAMENET της CompuLink".



Ζητήστε πληροφορίες για τα επόμενα τουρνουά του GameNet στα τηλέφωνα 9249761-8.

**ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ ΤΟΥΣ ΣΥΜΜΕΤΕΧΟΝΤΕΣ ΔΩΡΟ ΜΙΑ ΑΝΑΜΝΗΣΤΙΚΗ ΚΟΝΚΑΡΔ

Φίλοι μας, σε αυτές τις σελίδες θα βρίσκετε κάθε μήνα το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που διαμορφώνετε εσείς οι ίδιοι σύμφωνα με τις δικές σας προτιμήσεις. Συμπληρώστε λοιπόν κι εσείς το κουπόνι που θα βρείτε στη σελίδα 174 του περιοδικού, συμβάλλοντας στη διαμόρφωση του εγκυρότερου TOP TEN για PC Games που προέρχεται από εσάς, τους αναγνώστες του PC MASTER!

Τα 5 Καλύτερα Games ανά κατηγορία

ADVENTURE/RPG

1 (1) **DIABLO** (BLIZZARD)
2 (-) **PANDORA DIRECTIVE** (ACCESS)
3 (5) **LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2** (ELECTRONIC ARTS)
4 (-) **UNDER A KILLING MOON** (ACCESS)
5 (4) **ZORK NEMESIS** (ACTIVISION)

ACTION

1 (4) **DUKE NUKEM 3D** (APOGEE)
2 (2) **TOMB RAIDER** (CORE DESIGN)
3 (1) **DOOM** (iD)
4 (3) **QUAKE** (iD)
5 (-) **DESCENT 2** (INTERPLAY)

STRATEGY

1 (1) **RED ALERT** (WESTWOOD)
2 (4) **THEME HOSPITAL** (BULLFROG)
3 (2) **WARCRAFT 2** (BLIZZARD)
4 (-) **X-COM: TERROR FROM THE DEEP** (MICROPROSE)
5 (3) **CIVILIZATION 2** (MICROPROSE)

SIMULATION

1 (1) **NBA LIVE 97** (ELECTRONIC ARTS)
2 (2) **FIFA 97** (ELECTRONIC ARTS)
3 (5) **NEED FOR SPEED 2** (ELECTRONIC ARTS)
4 (3) **FIFA 96** (ELECTRONIC ARTS)
5 (-) **SENSIBLE WORLD OF SOCCER** (WARNER INTERACTIVE)

TOP TEN

Θέση		Τίτλος	Εταιρεία	Είδος	Αστέρια
1	-	RED ALERT (1)	(WESTWOOD)	STRATEGY	☆☆☆
2	▲	NBA LIVE 97 (3)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆
3	▲	THEME HOSPITAL (8)	(BULLFROG)	STRATEGY	☆☆
4	-	FIFA 97 (4)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆☆
5	▲	DIABLO (6)	(BLIZZARD)	ADVENTURE	☆☆☆
6	▼	WARCRAFT 2 (2)	(BLIZZARD)	STRATEGY	☆☆☆
7	▲	PANDORA DIRECTIVE	(ACCESS)	ADVENTURE	☆
8	▲	NEED FOR SPEED 2	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆
9	-	FIFA 96 (9)	(ELECTRONIC ARTS)	SIMULATION	☆☆
10	▲	LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES 2	(ELECTRONIC ARTS)	ADVENTURE	☆

Εντός παρενθέσεως αναγράφεται η θέση που κατέλαβε το παιχνίδι τον προηγούμενο μήνα. Τα αστέρια συμβολίζουν τους συνεχόμενους μήνες κατά τους οποίους το παιχνίδι βρίσκεται στο TOP TEN.

▲ *Το παιχνίδι ακολουθεί ανοδική πορεία.*
▼ *Το παιχνίδι ακολουθεί καθοδική πορεία.*
\- *Το παιχνίδι παραμένει σταθερό στο TOP TEN.*

Τίποτα δεν δείχνει να μπορεί να απειλήσει το RED ALERT που για τρίτο συνεχή μήνα έχει στρογγυλοκαθίσει στην πρώτη θέση του TOP TEN μας. Το WARCRAFT 2 εμφανίστηκε αυτή τη φορά κάπως... πεσμένο, ενώ το PANDORA DIRECTIVE, αφού έλαμψε διά της απουσίας του τον περασμένο μήνα, επανέκαμψε δριμύτερο... Κανένα action game δεν μπόρεσε να μπει στο καλοκαιρινό TOP TEN. Τέλος, το THEME HOSPITAL σημείωσε τη μεγαλύτερη άνοδο και τώρα μένει να δούμε αν θα σταθεροποιηθεί στα "ψηλά" ή θα αποδειχθεί κομήτης.

ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΜΕ...

ΤΟΝ κ. ΣΠΥΡΟ ΔΑΝΑΛΗ ΤΩΝ ΚΑΤΑΣΤΗΜΑΤΩΝ ΓΡΑΜΜΗ

Η ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ ΠΡΑΓΜΑΤΟΠΟΙΗΘΗΚΕ ΣΤΙΣ 18/6/97 ΑΠΟ ΤΟΝ ΗΛΙΑ ΒΟΥΤΣΑ



PC Master: Θα θέλαμε να μας μιλήσετε για τη ΓΡΑΜΜΗ. Πώς λήφθηκε η απόφαση για την επωνυμία της και πότε άρχισε η λειτουργία της;

Σ. Δανάλης: Η ΓΡΑΜΜΗ ξεκίνησε τη λειτουργία της το 1991 σε αυτό το κατάστημα (Στουρνάρη 9), αφού το αγοράσαμε από την Amstrad, όπου παλιά στεγαζόταν το Micropolis, ένα από τα πρώτα καταστήματα της Στουρνάρη. Πριν από τη ΓΡΑΜΜΗ είχαμε ένα κατάστημα στη Λεωφόρο Βουλιαγμένης, τον ΚΥΒΟ. Ο τίτλος του καταστήματος βασίστηκε στο σκεπτικό ότι πρέπει να είναι τέτοιος που να μπορεί να τον θυμάται κανείς εύκολα. Ο δισύλλαβος τίτλος απομνημονεύεται καλύτερα.

Στη στήλη αυτή θα βρείτε mini συνεντεύξεις από στελέχη του χώρου της ελληνικής αγοράς Πληροφορικής, καθώς και σύντομες "κουβεντούλες" του PC Master με εσάς τους χρήστες. Μπορείτε να παρακολουθήσετε τα videos όλων των συνεντεύξεων μέσα από το συνοδευτικό CD του περιοδικού.

PCM: Τι προϊόντα μπορεί να βρει κάποιος στο κατάστημά σας από πλευράς hardware, software, περιφερειακών και αναλωσίμων; Σε ποιο είδος προϊόντων δίνετε μεγαλύτερη βαρύτητα;

Σ.Δ.: Υπάρχουν σχεδόν όλα τα περιφερειακά της αγοράς και κυρίως τα επώνυμα. Υπάρχει βέβαια και το LINE Computer, ένα μηχάνημα το οποίο συναρμολογούμε οι ίδιοι. Προσπαθούμε τα εξαρτήματα και τα περιφερειακά να είναι επώνυμα και καλά, ώστε να μην έχουμε προβλήματα και επιστροφές από τους πελάτες μας. Βαρύτητα δίνεται στο hardware. Ετσι, το software που διαθέτουμε είναι περιορισμένο, αλλά επαρκεί για να εγκαταστήσουμε σε μηχανήματα και δίκτυα για τους πελάτες.



Ο κ. Σπύρος Δάναλης κατά τη διάρκεια της συνέντευξης.

PCM: Ποια η συμπεριφορά του καταναλωτικού κοινού τα τελευταία χρόνια; Διαπιστώνετε ότι οι πελάτες είναι "ψαγμένοι";

Σ.Δ.: Το καταναλωτικό κοινό της Στουρνάρη μπορεί να χωριστεί σε δύο ή μάλλον σε τρεις κατηγορίες. Υπάρχουν οι πολύ ενημερωμένοι, οι "έξυπνοι" της αγοράς που θέλουν να αγοράσουν το ποιοτικώς καλύτερο στη φθηνότερη τιμή. Αντιπροσωπεύουν ένα μερίδιο της αγοράς γύρω στο 50%. Δεύτερο ποσοστό είναι το κοινό των περιοδικών, τα οποία έχουν γίνει σήμερα μια "δεύτερη Στουρνάρη", για τους οποίους ισχύουν τα ίδια και αντιπροσωπεύουν ένα επίσης σημαντικό ποσοστό, έτσι ώστε οι δύο αυτές κατηγορίες να περιλαμβάνουν περίπου το 75% των καταναλωτών. Υπάρχει, τέλος, το υπόλοιπο ποσοστό που είναι ανενημέρωτο και αγοράζει συνήθως από αλυσίδες πολυκαταστημάτων με αρκετά διαφοροποιημένες τιμές. Υπάρχουν, βέβαια, και αυτοί που προτιμούν τα ιδιαιτέρως επώνυμα προϊόντα της IBM καθώς και τα notebooks τα οποία δεν παρουσιάζουν ιδιαίτερη κίνηση στη Στουρνάρη.

PCM: Η Στουρνάρη παραμένει, βέβαια, μια πολύ μεγάλη αγορά στο χώρο της Πληροφορικής. Ποια είναι τα ιδιαίτερα χαρακτηριστικά που συνιστούν ένα καλό computer shop;

ΤΑ... ΠΑΙΔΙΑ ΤΗΣ ΠΙΑΤΣΑΣ!

Δύο νέα παιδιά που ασχολούνται και επαγγελματικά με την Πληροφορική φιλοξενούμε αυτόν το μήνα. Οι ερωτήσεις που τους απευθύναμε αφορούσαν στο πώς βλέπουν το μέλλον της επαγγελματικής ενασχόλησης με τους υπολογιστές, το Internet, τα αγαπημένα τους παιχνίδια (όταν συνδυάζουν εργασία και διασκέδαση) και διάφορα άλλα. Ας δούμε τι μας απάντησαν.

Ασχολούμαι με τους υπολογιστές από την ηλικία των 15 ετών. Αυτή τη στιγμή διαθέτω έναν Pentium στα 200MHz και τον χρησιμοποιώ για το Internet, για εργασίες επεξεργασίας και καταχώρισης και για κανένα παιχνίδι. Αγαπημένη μου κατηγορία τα αθλητικά παιχνίδια όπως τα FIFA και NBA 97. Στο Internet σερφάρω (όπως λέγεται) συχνά για επαγγελματικούς λόγους αλλά και για ψυχαγωγία. Οι υπολογιστές έχουν μεγάλο μέλλον και όποιος έχει το μυαλό να τους εκμεταλλευτεί σίγουρα έχει προοπτικές.



Ξενοφών Μπάστας, 21 ετών

Η ενασχόλησή μου με την Πληροφορική είναι μακρόχρονη, καθώς εργάζομαι ως τεχνικός υπολογιστών. Αυτή την εποχή διαθέτω ένα Pentium και εκτός από τη δουλειά μου ασχολούμαι με παιχνίδια. Προτιμώ τα παιχνίδια στρατηγικής, με πρώτο και καλύτερο το Red Alert. Το Internet δεν με έχει κάνει να ασχοληθώ μαζί του. Για τα νέα παιδιά πιστεύω ότι οι υπολογιστές σημαίνουν περισσότερο παιχνίδια. Μου αρέσει να παίζω μπάσκετ, να πηγαίνω σε καφετερίες... Τα γνωστά!



Κώστας Βάνας, 18 ετών

Σ.Δ.: Τα βασικά είναι η χαμηλή τιμή, η πολύ καλή ποιότητα των προϊόντων και η άμεση τεχνική υποστήριξη. Ιδιαίτερα για το δικό μας μηχάνημα θεωρώ ότι σημαντικό πλεονέκτημα είναι το ότι ο πελάτης θα πάρει τον υπολογιστή άμεσα πίσω, αν του παρουσιαστεί κάποιο πρόβλημα.

PCM: Γνωρίζουμε ότι έχετε σελίδα στο Internet. Πώς αποφασίσατε να επεκταθείτε σε αυτόν το χώρο;

Σ.Δ.: Ηταν μία ιδέα του γιου μου και προς το παρόν υπάρχει για να δηλώνει την παρουσία μας και σε αυτόν το χώρο. Υπάρχουν μελλοντικά τεράστιες δυνατότητες διευρύνσεως, καθώς μπορεί κάποιος να "βάλει" στο Internet όλα τα προϊόντα του, τους drivers και οτιδήποτε άλλο.

PCM: Πώς βλέπετε να διαμορφώνονται οι εξελίξεις στην αγορά από το φθινόπωρο και μετά;

Σ.Δ.: Πρώτα απ' όλα, διαφαίνεται ότι ο υπολογιστής σταδιακά θα καταργήσει το στερεοφωνικό και την τηλεόραση. Οσον αφορά στην κίνηση αυτή, σημειώνει αυξητικές τάσεις κάθε χρόνο.

Μία ακόμη εξέλιξη θα σημειωθεί στο ιδιοκτησιακό καθεστώς, καθώς παρατηρούνται συγκεντρωτικές τάσεις. Τα μικρά καταστήματα δεν μπορούν να επιβιώσουν μόνα τους και δημιουργούνται όσο το δυνατόν μεγαλύτερες μονάδες και αλυσίδες.

PCM: Ηδη μας δώσατε την ευκαιρία να μιλήσουμε για τα μελλοντικά σχέδιά σας. Εχετε ήδη ένα υποκατάστημα στην Αργυρούπολη. Σκοπεύετε να επεκταθείτε;

Σ.Δ.: Σκοπεύουμε να επεκταθούμε οπωσδήποτε ανοίγοντας καταστήματα είτε με τη μέθοδο του franchising είτε με δικά μας όπως αυτό της Αργυρούπολης, έτσι ώστε να έχουμε συνολικά έναν αρκετά μεγάλο τζίρο για να σταθούμε στην αγορά. ■

COMPUTER STORM

"Ελλάδα δεν είναι μόνο η Αθήνα", όπως και Πληροφορική δεν είναι μόνο η Στουρνάρη. Για το τεύχος αυτό προτιμήσαμε ένα κατάστημα της περιφέρειας. Εδώ και τέσσερα χρόνια λειτουργεί στον Βύρωνα το Computer Storm, το οποίο δεν έχει τίποτα να ζηλέψει από ανάλογα καταστήματα του κέντρου. Αντίθετα, όπως μαρτυρεί και το όνομά του, είναι μια καταιγίδα στο χώρο των υπολογιστών.

Του Γιάννη Βογιατζή



Η εξωτερική όψη του καταστήματος.

ΚΑΤΑΣΤΗΜΑ: Computer Storm
ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΟ: Είδη Πληροφορικής
ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: Χρυσοστόμου Σμύρνης 8 & Ηπείρου, Βύρωνας
ΤΗΛΕΦΩΝΟ: 7667507



Αποψη από το εσωτερικό του καταστήματος.

Η μεγάλη γκάμα προϊόντων είναι ένα από τα βασικότερα ατού του Computer Storm.



Η εντυπωσιακή βιτρίνα.



Οταν ο δήμος του Βύρωνα απαρτίζεται από 375.000 δημότες και συνυπολογίζοντας την Καισαριανή, τον Καρέα και τον Υμηττό ο πληθυσμός ξεπερνά το μισό εκατομμύριο, πόσο περιφερειακό κατάστημα μπορεί να θεωρηθεί το Computer Storm; Παρ' όλα αυτά, ένα κατάστημα Πληροφορικής που έχει την έδρα του μακριά από το κέντρο πάντα κρύβει ένα μεγάλο ρίσκο. Γι' αυτό πρέπει να προσφέρει σημαντικές υπηρεσίες στο χρήστη ώστε να το προτιμήσει.

Ο κ. Ρίζος είναι κατατοπιστικός σε ό,τι αφορά το κλειδί της επιτυχίας του καταστήματος: "Το Computer Storm δεν έχει περαστική πελατεία, όπως το κέντρο της Αθήνας. Αν, λοιπόν, δεν δώσεις σημασία στην ποιότητα, την εξυπηρέτηση και την τεχνική υποστήριξη, σίγουρα θα έχει μειωμένη πελατεία, έως και θα αναγκαστεί να κλείσει." Τα χαρακτηριστικά αυτά μπορεί κάποιος να τα διακρίνει με την είσοδό του στο κατάστημα. Ο χώρος είναι πολύ φιλικός, με ζωντανά χρώματα και ξύλινες επενδύσεις, στοιχεία τα οποία ξενίζουν για ένα ειδικευμένο κατάστημα. Αν και διαθέτει μικρό χώρο, εντούτοις δεν στερεί σε λειτουργικότητα. Το περιβάλλον αποπνέει μια ζεστασιά, με αποτέλεσμα να διαφέρει σημαντικά από την ψυχρή επαγγελματική φυσιογνωμία των περισσότερων καταστημάτων Πληροφορικής. Εξάλλου, η φιλικότητα επεκτείνεται και στους ανθρώπους του Computer Storm, οι οποίοι είναι πρόθυμοι και έτοιμοι να "σκύψουν" πάνω από τις ανάγκες του πελάτη και να προσφέρουν άμεση εξυπηρέτηση και βοήθεια.

Εκείνο που επιθυμεί ο κ. Ρίζος είναι να διατηρήσει το Computer Storm την ύπαρξή του ως στέκι πελατών-θαμώνων, κρατώντας αναλλοίωτη την εμπιστοσύνη που δείχνουν τόσο οι χομπίστες όσο και οι επαγγελματίες και οι μεγάλες εταιρίες. Το μέλλον για το Computer Storm διαγράφεται ευοίωνο, φθάνει να διατηρηθεί η προσεγμένη και υπεύθυνη δουλειά, καθώς και να διορθωθούν οι τυχόν αδυναμίες.



Η ιδιοκτήτρια του Computer Storm, κ. Καλογεροπούλου, και ο διευθυντής του καταστήματος, κ. Ρίζος.

Χαρακτηριστικό του Computer Storm είναι η ισορροπία που επιτυγχάνεται ανάμεσα στις δύο κατηγορίες χρηστών (χομπίστες-επαγγελματίες). Απευθύνεται συγκροτημένα και υπεύθυνα και στις δύο κατηγορίες, ικανοποιώντας όλα τα γούστα και όλες τις ανάγκες. Ο χομπίστας μπορεί να βρει μεγάλη ποικιλία παιχνιδιών αλλά και χρήσιμων περιφερειακών (joysticks, ηχεία) για μεγαλύτερη απόλαυση των αγαπημένων του παιχνιδιών, όπως το περίφημο Joyrider Multi System, το οποίο είναι κονσόλα για racing games (car, moto) και παιχνίδια πτήσεων. Ομως, και ο επαγγελματίας μπορεί να βρει ό,τι χρειάζεται για την εταιρία του, από περιφερειακά μέχρι ολοκληρωμένη μηχανογράφηση και λύσεις δικτύου (συντήρηση, service, εικοσιτετράωρη παροχή υπηρεσιών). Τα ονόματα της BP και της VolksWagen δεν είναι τυχαία. Θα πρέπει, όμως, να παρατηρήσουμε ότι, όσον αφορά στο Internet, το κατάστημα - εκτός από το Power Box της CompuLink - δεν διαθέτει μεγάλη γκάμα προϊόντων.

Στον ημιώροφο του Computer Storm έχει την έδρα του το Τεχνικό Τμήμα, το οποίο είναι επιφορτισμένο φυσικά με τη συναρμολόγηση, συντήρηση και επισκευή των υπολογιστών. Ως προς τα μηχανήματα που συναρμολογεί, η πολιτική που ακολουθείται τοποθετεί στο κέντρο της προσοχής τον πελάτη και τις ανάγκες του. Το ζήτημα που προβληματίζει τον κ. Ρίζο είναι ότι ο εκάστοτε πελάτης - καθοδηγούμενος από διάφορες πηγές, όπως η διαφήμιση - συνήθως δεν ξέρει, τι χρειάζεται πραγματικά. Εκείνο που προέχει είναι να προταθεί η κατάλληλη και πιο ωφέλιμη λύση, σύμφωνα με τις ανάγκες του πελάτη. Αυτή πηγάζει από την πείρα των ανθρώπων του καταστήματος με βασικές συντεταγμένες την καλύτερη ποιότητα του εξοπλισμού, την όσο το δυνατό χαμηλή τιμή - αφού δεν συμβαδίζει πάντα η χαμηλή τιμή με την ποιότητα - το ολοκληρωμένο service και την πλήρη τεχνική υποστήριξη. Εκείνο που επιθυμεί ο κ. Ρίζος είναι να διατηρήσει το Computer Storm την ύπαρξή του ως στέκι πελατών-θαμώνων, κρατώντας αναλλοίωτη την εμπιστοσύνη που δείχνουν τόσο οι χομπίστες όσο και οι επαγγελματίες και οι μεγάλες εταιρίες. Το μέλλον για το Computer Storm διαγράφεται ευοίωνο, φθάνει να διατηρηθεί η προσεγμένη και υπεύθυνη δουλειά, καθώς και να διορθωθούν οι τυχόν αδυναμίες. ■

MULTIMEDIA
CD-ROM

ΤΑ ΕΛΛΗ

ΕΝΑΣ ΜΟΝΑΔΙΚΟΣ MULTIMEDIA ΤΟΥΡΙΣΤΙΚΟΣ ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΝΑ "ΤΑΞΙΔΕΨΕΤΕ" ΣΤΑ ΕΛΛΗΝΙΚΑ ΝΗΣΙΑ



LISTEN! KAI LEARN ENGLISH WITH ASTERIX

Μάθετε αγγλικά παρέα με τον Γαλάτη ήρωα

Του Κώστα Γαβρίνα
gavrinas@iname.com

Μία από τις πρόσφατες χρήσεις των multimedia υπολογιστών είναι αφορά στην εκμάθηση ξένων γλωσσών. Η Eurotalk, εταιρία που ειδικεύεται στο εκπαιδευτικό software, προσφέρει και στη χώρα μας δύο σειρές software που φιλοδοξούν να βοηθήσουν τους καθηγητές αγγλικών στο έργο τους.

Η σειρά LISTEN! περιλαμβάνει δύο CD-ROMs, το καθένα εκ των οποίων χωρίζεται σε δέκα μαθήματα. Τα συγκεκριμένα μαθήματα έχουν εξεταστικό χαρακτήρα, δεν διδάσκουν τίποτα αυτά τα ίδια. Καθένα τους εξετάζει τις γνώσεις του μαθητή πάνω σε ένα συγκεκριμένο αντικείμενο, αφού προηγουμένως επιλεγεί το είδος των αγγλικών στο οποίο θα γίνει η εξέταση με δυνατές επιλογές τη βρετανική και την αμερικανική διάλεκτο. Η επιλογή της διαλέκτου διαφοροποιεί ορισμένα μαθήματα, όπως αυτά που έχουν σχέση με τα μετρικά συστήματα των δύο χωρών.

Ο χειρισμός του προγράμματος κατά τη διαδικασία τόσο των ρυθμίσεων όσο και της εξέτασης είναι απλός, κάτι που διευκολύνει τους μαθητές των μικρότερων ηλικιών και όσους δεν έχουν μεγάλη σχέση με τους υπολογιστές. Οι υπάρχουσες επιλογές είναι περιορισμένες και ο εξεταζόμενος μαθητής πρέπει να επιλέξει με το ποντίκι τις σωστές σε κάθε περίπτωση απαντήσεις. Από την εισαγωγική οθόνη μπορεί να επιλέξει την εξέταση σε οποιοδήποτε από τα δέκα μαθήματα ή σε ένα ειδικό κουίζ που περιλαμβάνει είκοσι ερωτήσεις από το σύνολο όλων των μαθημάτων.

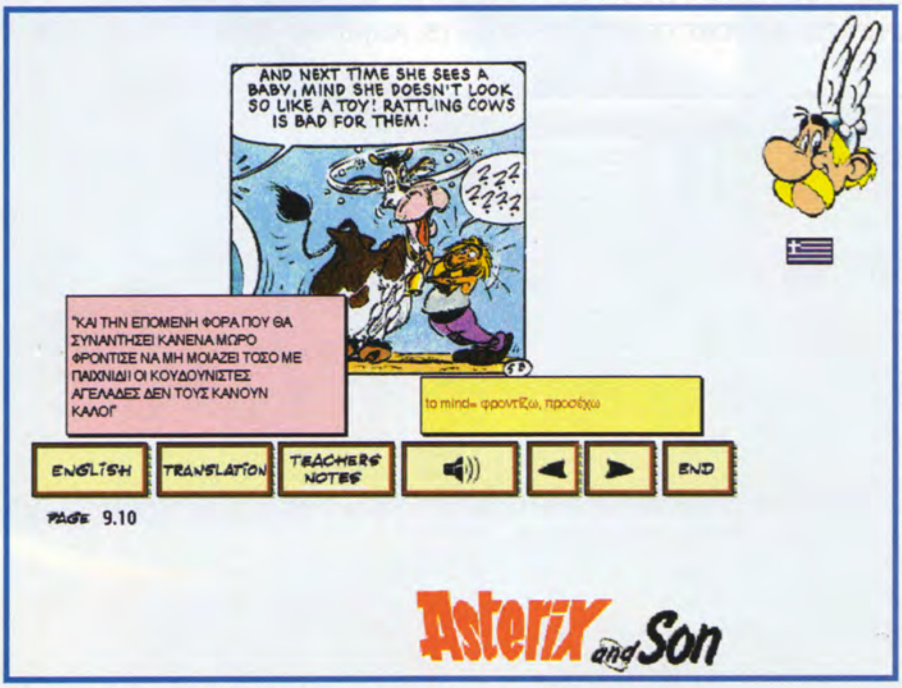


Επιλέγουμε τη σωστή εικόνα με βάση όσα έχουμε ακούσει.

Κάθε μάθημα έχει διαφορετικό αντικείμενο, τρόπο παρουσίασης και εξέταση. Ο μαθητής θα κληθεί να απαντήσει σε ερωτήσεις που αφορούν στην περιγραφή μίας εικόνας και την κατανόηση μίας ιστορίας, να ανακαλύψει το εσωτερικό ενός σπιτιού ή τα εξαρτήματα ενός αυτοκινήτου, να βρει τις δραστηριότητες διάφορων προσώπων ή να αποδώσει τις σωστές τιμές σε αντίστοιχα εμπορεύματα.

Τα μαθήματα βασίζονται στη μέθοδο της πολλαπλής επιλογής. Γίνεται μία ερώτηση ή δίνεται μία περιγραφή και ο μαθητής οφείλει να επιλέξει μία από τις δυνατές απαντήσεις. Τα μαθήματα-εξετάσεις έχουν ενδιαφέροντα θέματα που κάνουν την εκμάθηση διασκεδαστική ξεφεύγοντας από το πλαίσιο της τυπικής εξέτασης και, παράλληλα, συνοδεύονται από όμορφα σχεδιασμένα γραφικά που παίζουν το δικό τους ρόλο στην εξέταση. Η ομιλία που υπάρχει σε όλα τα μαθήματα είναι πολύ καθαρή και κατανοητή.

Οταν κάποιος μαθητής ολοκληρώσει όλα τα μαθήματα και το κουίζ, το πρόγραμμα τον ενημερώνει για τη συνολική επίδοσή του και, αν αυτή ήταν ιδιαίτερα καλή, του απονέμει ένα μετάλλιο για επιβράβευση!



Το αγγλικό κείμενο μαζί με τη μετάφραση και μία γραμματική παρατήρηση.

Μέσα από τον δεύτερο τίτλο της Eurotalk, "Learn English With Asterix", ο Γαλάτης ήρωας αναλαμβάνει να διδάξει αγγλικά μέσα από τις περιπέτειές του. Ο συνδυασμός του δημοφιλέστατου κόμικς με ένα πρόγραμμα εκμάθησης αγγλικών αποδεικνύεται πολύ καλός. Ο συγκεκριμένος τίτλος είναι η ιστορία "Ο Γιος του Αστερίξ" -ακριβώς όπως παρουσιάζεται στα έντυπα- και χωρίζεται σε



Απαντήστε σωστά στο κουίζ!

δύο CD-ROMs. Σε αυτόν τον τίτλο υπάρχουν κείμενα στην αγγλική γλώσσα μαζί με τη μετάφρασή τους στα ελληνικά. Τα σκίτσα παρουσιάζονται διαδοχικά και συνοδεύονται τόσο από τις ομιλίες των προσώπων και τα ηχητικά εφέ που είναι πολύ συχνά στα έργα του Goscinny όσο και από σημειώσεις που αφορούν στο λεξιλόγιο, τη γραμματική και το συντακτικό των όσων διαβάζει ο αναγνώστης στην οθόνη του.

Τα σχόλια και η μετάφραση είναι διαθέσιμα σε πολλές γλώσσες, συμπεριλαμβανομένης και της ελληνικής. Ο χρήστης έχει τη δυνατότητα να διαβάσει ή να ακούσει μόνο την ιστορία, αλλά και να υποβάλει ερωτήσεις στους Αστερίξ και Οβελίξ για τη ζωή τους με τη μορφή συνέντευξης(!) ελέγχοντας έτσι το βαθμό κατανόησης της γλώσσας. Μία, επίσης, πολύ χρήσιμη δυνατότητα του τίτλου (που υπάρχει και στο LISTEN!) είναι η εγγραφή από το χρήστη της φωνής του με τη βοήθεια ενός μικροφώνου και η άμεση σύγκρισή της με αυτές του προγράμματος. Με τον τρόπο αυτόν μπορεί να βελτιώσει την προφορά του όσο χρειάζεται.

Επίσης, περιέχεται ένα κουίζ που διευθύνει ο αρχηγός των ανυπότακτων Γαλατών, Μαζεστίξ. Υστερα από είκοσι οπτικές και ακουστικές ερωτήσεις που αφορούν στην ιστορία, ο Μαζεστίξ σας ενημερώνει για τις επιδόσεις σας και σας απονέμει το ανάλογο μετάλλιο.

Τα γραφικά του τίτλου είναι αυτά της αυθεντικής ιστορίας και θα σας ικανοποιήσουν ιδιαίτερα. Οι ομιλίες είναι πολύ καλές και ανταποκρίνονται στο ύφος και την ιδιοσυγκρασία των χαρακτήρων, χωρίς να χάνουν ούτε την ευκρίνεια ούτε την πειστικότητά τους.

Η σειρά "Learn English with Asterix" καταφέρνει να συνδυάσει με τον καλύτερο τρόπο μία δοκιμασμένη ψυχαγωγική συνταγή και τη διδασκαλία αγγλικών.

Συνοψίζοντας, οι δύο αυτές σειρές της Eurotalk, βασιζόμενες στις ικανότητες των multimedia για interactivity, μπορούν να διευκολύνουν κατά πολύ τη διεξαγωγή του μαθήματος εμπλουτίζοντάς τη με το στοιχείο της διασκέδασης. Αν και υπάρχουν περιθώρια για βελτίωση, καταφέρνουν να ανταποκριθούν στην αποστολή τους πολύ καλά.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Eurotalk
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8MB μνήμης, Windows, CD-ROM, SVGA κάρτα γραφικών, SoundBlaster συμβατή κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: ΚΥΜ Ε.Π.Ε., τηλ.: (031) 221248, e-mail: kym@hol.gr
ΤΙΜΗ: 9.900 δρχ.

EPSON STYLUS COLOR 1520

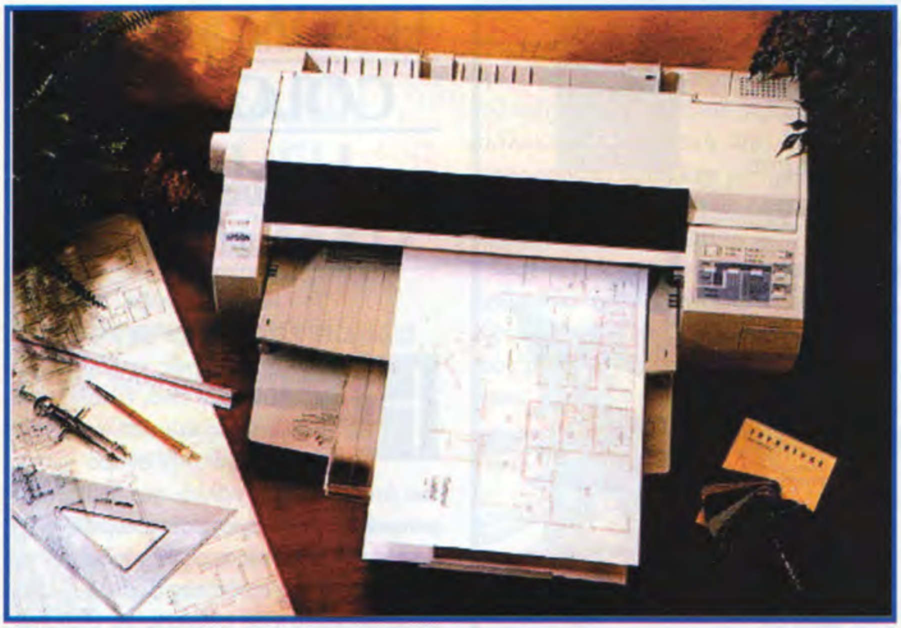
Ενας κορυφαίος inkjet εκτυπωτής

Του Ιάσονα Δούζα
dj@ath.forthnet.gr

Η αναζήτηση ενός καλού inkjet εκτυπωτή δεν είναι εύκολη υπόθεση, καθώς τα μοντέλα που κυκλοφορούν στην αγορά -εκτός του ότι είναι πάρα πολλά- περιλαμβάνουν καινοτόμες τεχνολογίες που εφευρίσκουν οι κατασκευαστές τους προς βελτίωση της ταχύτητας και της ποιότητας. Εξάλλου, είναι πολύ δύσκολο έως αδύνατο να διατυπωθούν κρίσεις για το ποιες τεχνολογίες υπερέχουν έναντι άλλων, με αποτέλεσμα να επιφέρεται κάποιου είδους σύγχυση στον καταναλωτή.

Ο νέος Epson Stylus Color 1520, όμως, διαθέτει τόσο πρωτοποριακά χαρακτηριστικά που δεν είναι δυνατό να αμφισβητηθούν. Πρώτα απ' όλα, είναι το κορυφαίο μοντέλο των inkjet εκτυπωτών της Epson και αυτό από μόνο του λέει πολλά. Η δε Epson ήταν ο πρώτος κατασκευαστής inkjet εκτυπωτών που παρουσίασε αναλύσεις όπως η 720x720 και έκτοτε παράγει σταθερά κορυφαία προϊόντα.

Ακολουθώντας την παράδοση, ο νέος εκτυπωτής της θρυλικής σειράς "Stylus Color" είναι ο πρώτος (μαζί με μερικά από τα νέα μοντέλα της σειράς Stylus) που με τη χρήση της τεχνολογίας Inkjet κατορθώνει να επιτύχει ανάλυση 1440x720dpi! Το σύστημα της Epson που επιτρέπει αυτήν την τόσο υψηλή ανάλυση ονομάζεται "PerfectPicture Imaging System" και συνδυάζεται άριστα με την τεχνολογία "EPSON SuperMicroDot" για την απόδοση εικόνων φωτορεαλιστικής ποιότητας. Επίσης, διαθέτει μία νέα ταχύτατη κεφαλή εκτύπωσης, ικανή να αποδώσει 960cps (χαρακτήρες το δευτερόλεπτο) σε draft εκτύπωση και 480cps σε LQ, με 12cpi μέγεθος χαρακτήρων. Ο Stylus Color 1520 μπορεί να συνδεθεί τόσο σε PC όσο και σε Macintosh και, μεταξύ άλλων, υποστηρίζει χαρτί μεγέθους A2 και A3, οπότε προτείνε-



Ο εκτυπωτής της Epson σε όλο του το μεγαλείο.

ται και για επαγγελματική χρήση σε σχεδιαστικά προγράμματα CAD/CAM. Οι πρωτοποριακοί drivers του εκτυπωτή υποστηρίζουν το πρότυπο καθορισμού χρώματος Windows 95 ICM colour matching και Apple ColorSync, ενώ η προαιρετική software υποστήριξη PostScript RIP και η κάρτα δικτύου επεκτείνουν τη λειτουργικότητα του Stylus Color 1520.

Ο εκτυπωτής που είχαμε στη διάθεσή μας διέθετε την PostScript emulation όπως, επίσης, και το σύστημα Epson PLOT! που επιτρέπει την εκτύπωση σχεδίων HPGL και HPGL/2. Η "μηχανή" του Stylus Color 1520 κάνει χρήση τριών χρωμάτων (κίτρινο, κυανό και πορφυρό) -εκτός του μαύρου- και μπορεί και προσφέρει την υψηλή ανάλυση των 1440x720dpi τόσο σε μαύρο όσο και σε χρώμα, σε συγκεκριμένο υψηλού κόστους χαρτί της Epson για καλύτερα αποτελέσματα. Το tray του εκτυπωτή συγκρατεί έως 100 σελίδες απλού χαρτιού Α4, ενώ η διάρκεια ζωής του μαύρου χρώματος είναι 900 σελίδες και των τριών επιμέρους χρωμάτων 300 σελίδες (όταν η ανάλυση βρίσκεται στα 360 dpi). Το μέγεθος του Epson είναι 664x 504x202 χιλιοστά (πλάτοςxβάθοςxύψος) και το βάρος του φθάνει τα 15 κιλά.

Συνολικά, η ποιότητα του Stylus Color 1520 δεν έχει προηγούμενο με αποτέλεσμα, χρησιμοποιώντας το ειδικό χαρτί της Epson για την εκτύπωση φωτογραφιών, σχεδόν να μη διακρίνουμε διαφορά από μία γνήσια φωτογραφία! Εάν, λοιπόν, αναζητάτε τον "τέλειο" inkjet εκτυπωτή, ξέρετε ποια είναι η επιλογή σας...

ΑΝΑΛΥΣΗ (ΜΕΓΙΣΤΗ): 1440x720dpi
ΤΑΧΥΤΗΤΑ: 960cps (12cpi)
ΜΝΗΜΗ (ΕΓΚΑΤ./ΜΕΓ.): 64KB
ΔΙΑΘΕΣΗ: Πουλιάδης & Συνεργάτες, Λ. Συγγρού 150 & Αριστοτέλους, τηλ.: 9242072

ΑΙΛΟΥΡΟΕΙΔΗ

Νιαουρίσματα και βρυχηθμοί

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Ξέρετε ποιος θα έβγαινε νικητής σε μία υποθετική κούρσα ανάμεσα σε ένα τσίτα, μία αντιλόπη και ένα αυτοκίνητο; Γνωρίζετε ότι το μήκος μιάς τίγρης φθάνει μέχρι τα 2.8μ. χωρίς την ουρά; Εχετε μάθει πώς βλέπουν οι γάτες στο σκοτάδι; Γιατί προσγειώνονται πάντα στα πόδια τους; Πώς κυνηγούν οι λεοπαρδάλεις; Ολες αυτές τις πληροφορίες έρχονται να σας παρουσιάσουν μέσω του υπολογιστή σας τα "Αιλουροειδή" από τους "Ερευνητές multimedia".

Ο τίτλος δεν είναι ελληνικός εξαρχής, αλλά πρόκειται για μεταφορά στα ελληνικά του "Cats" της αγγλικής Dorling Kindersley. Αν το όνομα δεν σας λέει τίποτα, αξίζει να μάθετε ότι πρόκειται για έναν από τους καλύτερους εκδοτικούς οίκους στη Γηραιά Αλβιόνα, που έχει ασχοληθεί με εκπαιδευτικούς multimedia τίτλους και έχει αποσπάσει εξαιρετικές κριτικές για όλα τα προϊόντα του.

Γενικά μιλώντας, σε έναν multimedia εγκυκλοπαιδικό τίτλο υπάρχουν δύο τομείς, στους οποίους πρέπει να δοθεί ιδιαίτερη προσοχή: αφ' ενός οι πληροφορίες που περιέχονται θα πρέπει να είναι πολλές και ακριβείς, αφ' ετέρου ο τρόπος παρουσίασης και πρόσβασης σε αυτές ελκυστικός και άμεσος. Τα "αιλουροειδή" τα καταφέρνουν εξαιρετικά σε αμφότερους τους τομείς.

Τα περιεχόμενα του τίτλου παρουσιάζονται ως εκθέματα ενός μουσείου. Ο χρήστης μπορεί να περιηγηθεί στο μουσείο μόνος του ψάχνοντας και παρατηρώντας ή να επιλέξει ένα θέμα του ενδιαφέροντός του και να παρακολουθήσει μία ξενάγηση στο μουσείο. Για γρήγορη πρόσβαση στις διάφορες πληροφορίες υπάρχει και ένα εύχρηστο ευρετήριο. Επίσης, το πρόγραμμα ενημερώνει συνεχώς το χρήστη για συναφή με το τρέχον λήμματα, καθιστώντας έτσι την περιήγηση ευχάριστη και αποδοτική.

Το υλικό που περιέχεται στο CD καλύπτει ένα ευρύτατο φάσμα της ζωής όλων των αιλουροειδών, από τη σπιτική γάτα μέχρι τους άγριους κυνηγούς της Σαβάνας. Ετσι, μπορεί κάποιος να μάθει πολλά για την καθημερινή ζωή των αιλουροειδών, τις εμφανίσεις τους στην τέχνη και την ιστορική πορεία τους. Πολλά εκθέματα περιέχουν ήχους, video, σχεδιαγράμματα, ακόμα και απλά παιχνίδια. Η ποιότητα της παρουσίασης και ο πλούτος των πληροφοριών είναι παράδειγμα προς μίμηση. Θα πρέπει κάποιος να εξαντλήσει την αυστηρότητά του για να βρει ελαττώματα στο πρόγραμμα και συγκεκριμένα στο interface: Υπάρχει κίνδυνος να "χαθεί" ο περιηγητής στο μουσείο και να μην μπορεί να βρει την έξοδο, αν δεν ξέρει το δρόμο. Βέβαια, έπειτα από εκατοντάδες ανθρωποώρες στο Duke Nukem 3D, νομίζουμε ότι δεν υπάρχει

ΕΤΗ ΦΩΤΟΣ ΜΠΡΟΣΤΑ™



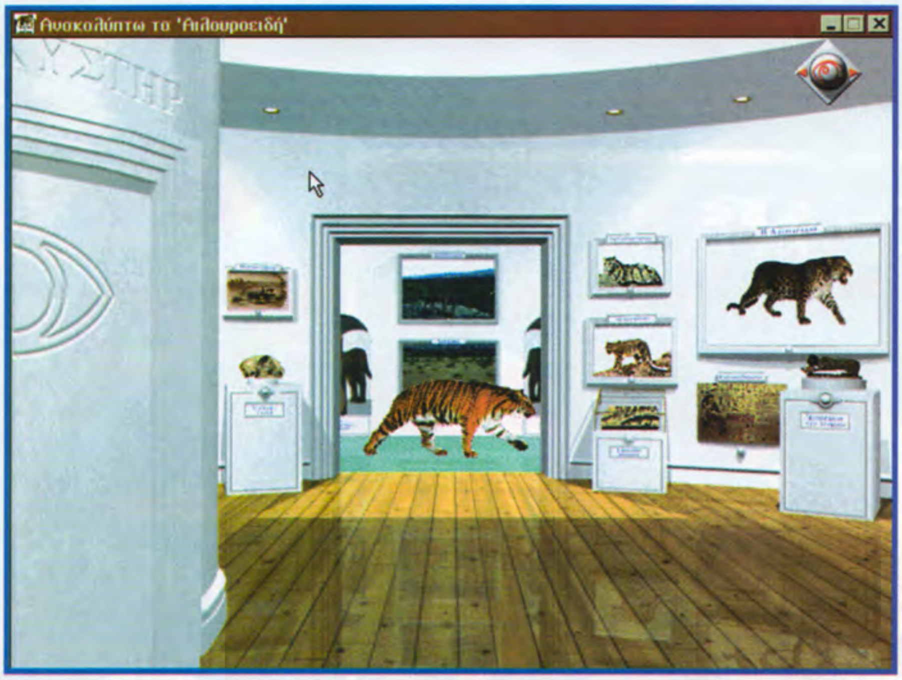
CD CORNER®

ΑΘΗΝΑ: Μπόταση 8 Τηλ.: 3825024, Τηλ./Fax: 3840482

ΔΙΑΘΕΣΗ Β. ΕΛΛΑΔΟΣ: NEW LOGIC A.E., Τσιμισκή 3, Τηλ.: (031) 551184

ΔΙΑΘΕΣΗ Ν. ΕΛΛΑΔΟΣ: LASTE Ε.Π.Ε., Τηλ.: 9831272, 9831535

PLOTLINE A.E.



Είναι στο βάθος και σας περιμένει...

χρήστης PC που να αντιμετωπίζει τέτοια απλοϊκά προβλήματα...

Αξίζει να γίνει ιδιαίτερη μνεία στον εξελληνισμό του πακέτου από τους "Ερευνητές multimedia". Η όλη διαδικασία παρουσίασης του τίτλου στα ελληνικά ήταν επίπονη, αφού δεν εξαντλείται σε μία απλή μετάφραση του αγγλικού κειμένου. Ωστόσο, οι απαραίτητες αλλαγές που έχουν γίνει στα γραφικά και την αφήγηση, καθώς και η σωστή απόδοση των διάφορων ειδικών όρων αποδεικνύουν ότι έχει επιδειχθεί η δέουσα προσοχή. Δεν έχουν αφεθεί αγγλικά "κατάλοιπα" και σε καμία περίπτωση ο τίτλος δεν προδίδει την αγγλική προέλευσή του.



Ο πλήρης εξελληνισμός του τίτλου είναι από τα σημαντικότερα ατού του.

Για όσους ενδιαφέρονται για νούμερα, αντιγράφουμε από το κουτί του τίτλου "Αιλουροειδή": Περιέχονται "περισσότερες από 800 οθόνες, 30 βίντεο, 450 εικόνες, 15 animation, 25 φωνές αιλουροειδών και κείμενο 60.000 λέξεων".

Ο λόγος, όμως, για τον οποίο θα επιλέξετε τον τίτλο δεν πρέπει να είναι απλώς ποσοτικός. Κατά τη γνώμη μας, πρόκειται για μία από τις πιο ποιοτικές multimedia εγκυκλοπαίδειες που έχουμε δει ποτέ.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Dorling Kindersley/Ερευνητές Multimedia
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486 SX/25, 4MB RAM, SVGA, 2xCD-ROM, Win 3.xx/95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000

PATHE NEWS 20th CENTURY CHALLENGE

Τηλεπαιχνίδι γνώσεων στην οθόνη σας

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Ο οργανισμός Pathe News ιδρύθηκε στις αρχές του αιώνα από τον Charles Pathe και από τότε κινηματογραφεί ανελλιπώς τα σημαντικότερα γεγονότα στην ιστορία του πλανήτη. Για πολλά χρόνια αποτέλεσε μια σημαντική πηγή πληροφόρησης του κοινού. Σήμερα, η αγγλική Telstar Electronic Studios έρχεται να μας παρουσιάσει ένα παιχνίδι γνώσεων αντλώντας το περιεχόμενό του από το πλούσιο υλικό των αρχείων του Pathe News. Συγκεκριμένα, υπάρχουν περίπου 3.000 ερωτήσεις, αρκετές δηλαδή για να καταστήσουν το παιχνίδι ενδιαφέρον για αρκετό καιρό, όλες πολλαπλών επιλογών (multiple choice) και συνοδεύονται από ένα σχετικό video. Ο



Η αρχική οθόνη του προγράμματος.

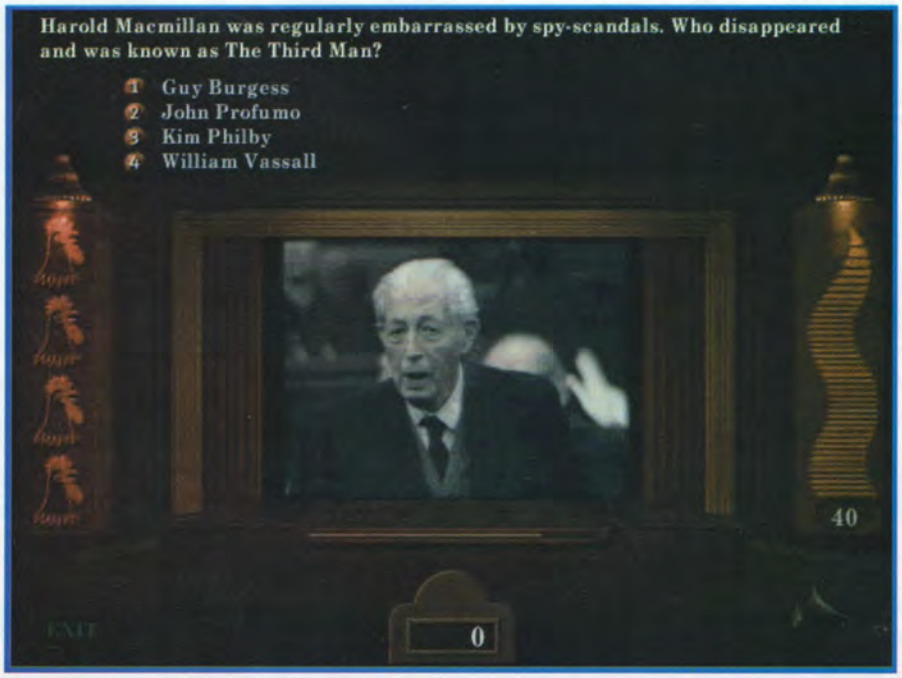
παίκτης καλείται, μέσα σε ένα ορισμένο χρονικό διάστημα, να διαλέξει τη σωστή απάντηση. Σε περίπτωση που συμμετέχουν 2 ή 3 παίκτες, ο τρόπος των ερωτήσεων θυμίζει τηλεπαιχνίδι, αφού ο παίκτης που θέλει να απαντήσει πρέπει πρώτα να πατήσει το "κουδούνι" του για να προλάβει τους άλλους.

Το ρόλο του συντονιστή του παιχνιδιού έχει αναλάβει ένας ευχάριστος αφηγητής, ο οποίος διαθέτει μεγάλη ποικιλία σχολίων και καλή - στα αγγλοσαξονικά πλαίσια πάντα - αίσθηση του χιούμορ. Το συνοδευτικά των ερωτήσεων videos είναι διάρκειας περίπου 15 δευτερολέπτων το καθένα και το περιεχόμενό τους αρκετά ενδιαφέρον. Ετσι, θα δείτε αποσπάσματα από ομιλίες του Kennedy και από εμφανίσεις των Beatles. Θα παρακολουθήσετε στιγμιότυπα από τον Β' Παγκόσμιο Πόλεμο και την προσελήνωση του Neil Armstrong. Θα θυμηθείτε τη δίκη του O.J. Simpson και το Μουντιάλ του 1986. Η ποικιλία των αποσπασμάτων που περιέχονται είναι μεγάλη. Χρονικά καλύπτουν ολόκληρο τον 20ό αιώνα, ενώ ο αριθμός τους φθάνει τα 500.

Η ποιότητα της παρουσίασης του CD είναι καλή. Οι οθόνες είναι καλοσχεδιασμένες και σαφείς, ενώ η ποιότητα του ήχου βρίσκεται σε υψηλά επίπεδα. Αν σε αυτά προσθέσουμε τη δυνατότητα συμμετοχής μέχρι τριών παικτών, το πλήθος των ερωτήσεων, τους δύο διαφορετικούς τρόπους παιχνιδιού - μεγάλης και μικρής διάρκειας - καθώς και την ευχάριστη εκφώνηση, καταλήγουμε στο συμπέρασμα ότι το Pathe News 20th Century Challenge είναι ένα καλοφτιαγμένο παιχνίδι, που απευθύνεται σε ολόκληρη την (αγγλόφωνη) οικογένεια και μπορεί να προσφέρει πολλές ώρες διασκέδασης.

Η μοναδική ένσταση βρίσκεται στη θεματολογία των ερωτήσεων, η οποία εστιάζει κυρίως στον αγγλοσαξονικό χώρο και κατά συνέπεια απουσιάζουν ερωτήσεις γενικότερου - και ελληνικού - ενδιαφέροντος. Θα βρείτε ερωτήσεις για τις αγγλικές εκλογές, τους πρωταθλητές του baseball, ακόμη και για το cricket!

Στη συσκευασία περιέχεται και δεύτερο CD-ROM που χρησιμεύει ως οδηγός στο αρχείο του Pathe News και παρουσιάζει την ιστορία του οργανισμού και της κινηματογράφησης των ειδήσεων. Το δεύτερο CD περιέχει όλα τα videos του πρώτου, ταξινομημένα ανά χρονικές περιόδους και κατηγορίες, επιτρέποντάς σας έτσι να τα παρακολουθήσετε χωρίς να χρειαστεί να παίξετε.



Χαρακτηριστικές οθόνες ερωτήσεων.

ΕΤΑΙΡΙΑ: Telstar Electronic Studios
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486DX2/66, 10MB HD, 16MB RAM, 2x CD-ROM, SVGA, sound card 16-bit, Win 3.xx/95
ΔΙΑΘΕΣΗ: Grup Multimedia, Μακρυγιάννη 20, Μοσχάτο, τηλ.: 9380000



OTHELLO, THE INTERACTIVE GUIDE

Ενα σπουδαίο θεατρικό έργο στο PC σας

Του Γιάννη Ανδρέου
bodyelec@compulink.gr

Ο "Othello" είναι μία από τις σπουδαιότερες τραγωδίες στο έργο του μεγάλου Αγγλου ποιητή William Shakespeare. Αφηγείται μία ιστορία γεμάτη έρωτα και πάθος, ζήλια, φιλοδοξίες και ανθρώπινες αδυναμίες. Χάρη στη δύναμη με την οποία ο ποιητής συνδέει μεταξύ τους όλα αυτά τα βασικά στοιχεία της ανθρώπινης φύσης, ο "Othello" παραμένει σε κάθε εποχή ένα από τα πλέον δημοφιλή έργα του, έχει δε γνωρίσει πλήθος θεατρικών αλλά και κινηματογραφικών διασκευών.

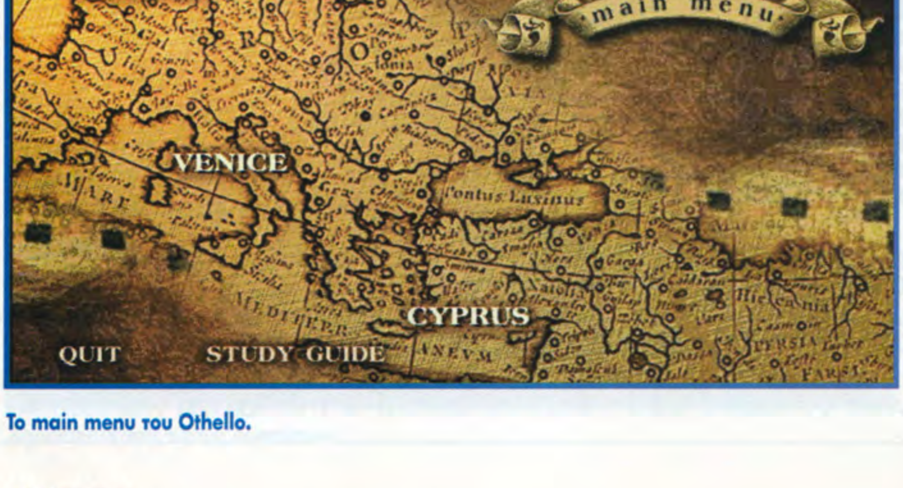
Η Castle Rock Entertainment είναι μία κινηματογραφική εταιρία που εδώ και καιρό έχει αρχίσει να αναπτύσσει multimedia παραγωγές. Σε συνεργασία με την EMME Interactive δημιούργησε τη δική της πρόταση σχετικά με τον Othello, η οποία είναι πράγματι ενδιαφέρουσα, καθώς αποτελεί εκτενή παρουσίαση του θεατρικού έργου που υλοποιεί αποτελεσματικά τις προσφερόμενες από τα σύγχρονα εργαλεία authoring δυνατότητες.

Στην εισαγωγική οθόνη, πάνω σε έναν παλιό χάρτη της Ευρώπης, ο χρήστης μπορεί να διακρίνει επτά κύριες επιλογές, οι τρεις από τις οποίες -το Λονδίνο, η Βενετία και η Κύπρος- είναι γεωγραφικοί προορισμοί και συγκεντρώνουν το μεγαλύτερο μέρος του υλικού. Ο πλούτος της παραγωγής γίνεται εμφανής αμέσως μόλις επιλέξετε κάποιον από αυτούς τους προορισμούς. Μπροστά σας εμφανίζονται αρκετές ενότητες και υποενότητες, στις οποίες είναι θεματικά ταξινομημένα όλα τα επιμέρους στοιχεία, τα δε κείμενα είναι καλογραμμένα και, παρ' όλο που αναπτύσσουν διεξοδικά το αντίστοιχο θέμα, δεν γίνονται ποτέ κουραστικά.


Τα κανάλια της Βενετίας είναι ένα από τα εντυπωσιακά backgrounds του τίτλου.

Το ταξίδι στο Λονδίνο φέρνει το χρήστη μπροστά σε γενικές πληροφορίες σχετικά με τον ποιητή και την εποχή του. Τα κείμενα, οι πίνακες και οι χάρτες ζωντανεύουν στα μάτια μας την πόλη της περιόδου, δείχνοντας καθαρά το χώρο στον οποίο δημιούργησε ο Shakespeare και το κοινό στο οποίο απευθυνόταν. Εδώ υπάρχει άφθονο υλικό αφ' ενός για την κοινωνία και τις θρησκευτικές πεποιθήσεις της εποχής και αφ' ετέρου για το ρόλο του θεάτρου και τις τεχνικές που χρησιμοποιούνταν τότε.

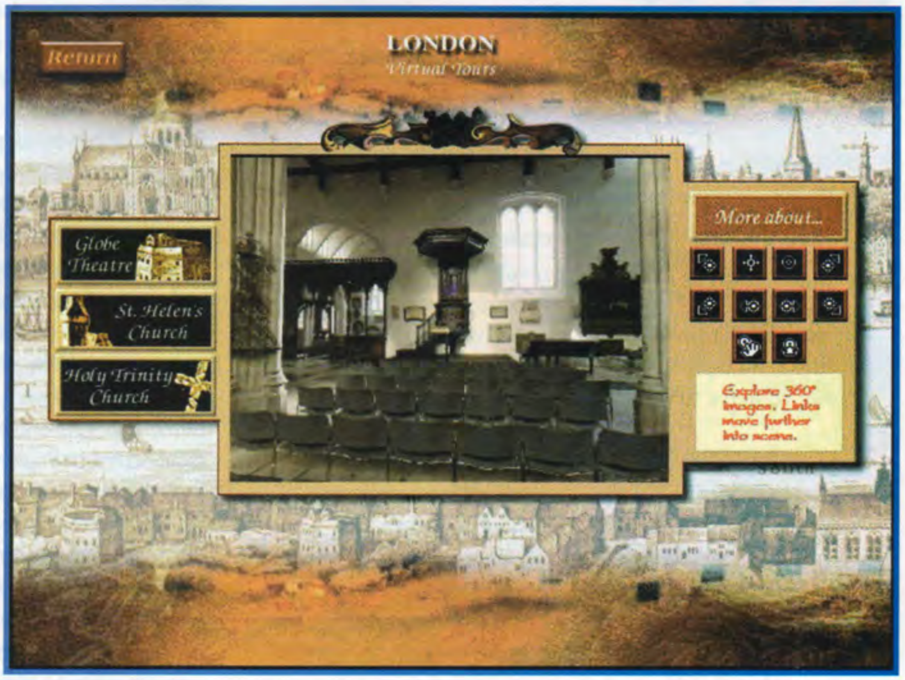
Επίσης, θα βρείτε μία εισαγωγή στην αγγλική γλώσσα της εποχής, η οποία θα καταστήσει την προσέγγισή σας στο κείμενο πολύ ευκολότερη. Παράλληλα, θα μυηθείτε στη ζωή του συγγραφέα και το σύνολο του έργου, αλλά και στις παράξενες θεωρίες που έχουν διατυπωθεί γι' αυτόν κατά καιρούς. Προτού εγκαταλείψετε το Λονδίνο, θα επισκεφθείτε οπωσδήποτε τρία από τα πιο ενδιαφέροντα σημεία του που σχετίζονται με τον Shakespeare: το θέατρο Globe και τις εκκλησίες Holy Trinity και St Helen's. Η ξενάγηση γίνεται με το Quick



Το main menu του Othello.

Time VR και είναι αληθινά εντυπωσιακή. Ακολουθώντας πορεία προς το νότο, θα βρεθείτε στη Βενετία και πιο κοντά στην "καρδιά" του ίδιου του έργου. Υστερα από μία σύντομη παρουσίαση της πόλης όπως αυτή ήταν στην εποχή του ποιητή, είστε έτοιμοι να μελετήσετε το κείμενο που παρέχεται στο πρωτότυπο βοηθούμενοι από αφθονία επεξηγηματικών σχολίων. Στο σημείο αυτό μπορείτε να επιστρέφετε κάθε φορά που θέλετε να μελετήσετε κάποιον από τους διαλόγους.

Η πιο εντυπωσιακή επιλογή κατά τη μετάβασή σας στη Βενετία είναι μια βόλτα στα κανάλια της πόλης. Στο πλαίσιο αυτής της επιλογής θα παρακολουθήσετε αποσπάσματα από το έργο σε διάφορες κινηματογραφικές μεταφορές. Αν και σύντομα, τα αποσπάσματα αυτά αποτελούν σημεία-κλειδιά στο έργο. Καθώς, λοιπόν, σας παρέχεται η δυνατότητα να βλέπετε την ίδια σκηνή σε διαφορετικές εκδοχές, η εικόνα που αποκτάτε είναι πολύπλευρη.



Τα virtual tours δεν θα μπορούσαν να λείπουν από έναν τίτλο της ΕΜΜΕ.

Ως κινηματογραφική εταιρία, η Castle Rock αξιοποιεί πλήρως αυτό το σημείο. Στο ρόλο του Othello μπορείτε να δείτε μεγάλους ηθοποιούς όπως ο Orson Welles, ο Laurence Olivier και ο Kenneth Branagh. Για όλες τις ταινίες παρέχονται άφθονα σχόλια, ωστόσο η μερίδα του λέοντος ανήκει στην πιο πρόσφατη παραγωγή της ίδιας της Castle Rock σε σκηνοθεσία Oliver Parker. Για τη συγκεκριμένη ταινία υπάρχει ιδιαίτερα πλούσιο υλικό, σε βαθμό που σας επιτρέπεται να ακούσετε τη μουσική της επένδυση, ενώ βλέπετε την παρτιτούρα! Η αλήθεια είναι ότι σε μία τόσο σύντομη παρουσίαση δύσκολα συνοψίζεται το σύνολο των δυνατοτήτων που παρέχει αυτή η σπουδαία ενότητα.

Οταν πλέον φθάνετε στην Κύπρο και έχοντας ήδη αποκομίσει μία αρκετά σφαιρική εικόνα, είστε πλέον έτοιμοι για μία συνολική προσέγγιση και αποτίμηση του Othello. Μπορείτε να διαβάσετε ένα σύντομο κείμενο για την προέλευση του μύθου, καθώς και μία διεξοδική αναφορά σε όλες τις μεγάλες ερμηνείες του ρόλου από σημαντικούς ηθοποιούς από τον 18ο αιώνα ως σήμερα. Σε ειδική ενότητα αναπτύσσονται τα κεντρικά ζητήματα που θέτει το έργο, ενώ και πάλι τα σχόλια του σκηνοθέτη Oliver Parker - που προσφέρονται εδώ όπως και σε πολλά άλλα σημεία του CD-ROM - είναι ιδιαιτέρως διαφωτιστικά. Οσο βρίσκεστε στην Κύπρο έχετε τη δυνατότητα να παρακολουθήσετε και μία αρκετά ενδιαφέρουσα καινοτομία: χάρη σε δύο video clips που γυρίστηκαν ειδικά για την εν λόγω multimedia παραγωγή, οι σημαντικότερες σκηνές του έργου ζωντανεύουν σε σύγχρονη γλώσσα και σε σημερινά σκηνικά, γεγονός που δείχνει καθαρά πόσο επίκαιρα είναι τα θέματα που αναπτύσσονται στον Othello. Επιπλέον, μπορείτε να ακούσετε και ένα πρωτότυπο... ραρ τραγούδι που συνοψίζει ολόκληρη την ιστορία του τραγικού ήρωα. Από τις προσφερόμενες περιφερειακές επιλογές, το Help παρέχει βοήθεια για τη χρήση του CD-ROM, ενώ το Trivia Game είναι ένα παιχνίδι γνώσεων γύρω από το έργο και τον ποιητή. Το Study Guide οδηγεί σε μία συνοπτική περιγραφή του έργου και των χαρακτήρων. Τέλος, το Shakespeare's Lounge συνδέει το χρήστη μέσω modem με ένα πολύ ενδιαφέρον Web site που δημιούργησε η Castle Rock σχετικά με το έργο και το CD-ROM.

Κλείνοντας αυτή την παρουσίαση θα πρέπει να πούμε ότι πρόκειται για μία ώριμη και ιδιαίτερα αξιόλογη παραγωγή. Δεν έχει να παρουσιάσει κάποια ριζοσπαστική νέα τεχνολογία, όμως αξιοποιεί στο έπακρο όλες τις δυνατότητες που προσφέρονται σήμερα. Εδώ περιγράψαμε με κάποια λογική σειρά τη δομή της, όμως ο χρήστης μπορεί να επιλέγει κατά βούληση την πορεία του στο υλικό.

Η ποιότητα των video clips και του ήχου είναι πολύ καλή (ειδικά αν λάβει κάποιος υπόψη ότι ορισμένες από τις κινηματογραφικές εκδοχές είναι αρκετά παλιές), ενώ η παρουσίαση, τα σχόλια και οι πληροφορίες προκαλούν το ενδιαφέρον χωρίς να καταλήγουν υπέρ το δέον "φιλολογικά". Η μόνη ένσταση συνοψίζεται στο γεγονός ότι τα γράμματα στα κείμενα είναι μάλλον μικρά. Με δυο λόγια, πρόκειται για ένα προϊόν που απευθύνεται στον μέσο χρήστη και θα τον κερδίσει αναμφίβολα, διατηρώντας αμείωτο το ενδιαφέρον του για αρκετές ώρες (υπό την προϋπόθεση, βέβαια, να είναι γνώστης σε ικανοποιητικό βαθμό της αγγλικής γλώσσας).

ΕΤΑΙΡΙΑ: Castle Rock Entertainment/EMME Interactive
ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ: 486, 8MB RAM, SVGA 640x480x256, Windows 95, κάρτα ήχου
ΔΙΑΘΕΣΗ: CD-Media, Γεωργαντά 1Α, Κηφισιά, τηλ.: 6233906
ΤΙΜΗ: 13.000 δρχ.

ΜΕΤΑΞΥ ΜΑΣ

ΘΑ ΦΑΜΕ ΤΑ ΜΟΥΣΤΑΚΙΑ ΜΑΣ

Και επειδή εγώ δεν έχω μουστάκι, θα αφήσω τους άλλους να φάνε τα δικά τους...

Λένε ότι "κόρακας κοράκου μάτι δεν βγάζει". Κι όμως, η διαχρονική ελληνική σοφία κατατροπώθηκε από τη σύγχρονη ελληνική πραγματικότητα. Ενας πολύ γνωστός μου (και αρκετά γνωστός σας) μου διηγήθηκε μια μικρή αλλά άκρως ενδιαφέρουσα ιστορία, η οποία αφορά άμεσα σε όλους εσάς τους αμετανόητα παιχνιδόβιους "πειρατές".

Μια φορά κι έναν καιρό, λοιπόν, ήταν μια μικρή χώρα στα παράλια της Μεσογείου (ας την πούμε Ψωροκώσταινα), η οποία μαστιζόταν από επιθέσεις πανούργων, διπρόσωπων και ανελέητων πειρατών. Οι πειρατές αυτοί είχαν ένα πονηρό σχέδιο με βάση το οποίο κινούνταν, όταν ήθελαν να κουρσέψουν μια περιοχή: Στην αρχή εμφανίζονταν στο φεουδάρχη της περιοχής ως τίμιοι έμποροι και αγόραζαν απ' αυτόν, παραδείγματος χάριν, τρία κιλά σιτάρι. Μόλις όμως γύριζε το κεφάλι του ο "τίμιος" φεουδάρχης, οι πειρατές χρησιμοποιούσαν τους σπόρους του σιταριού και με ειδικές τεχνικές κλωνοποίησης έκαναν τα τρία κιλά τριάντα τρία. Επειδή όμως η κλωνοποίηση έβγαζε προϊόντα ελαφρά χαμηλότερης ποιότητας (έλειπαν συγκεκριμένες... θρεπτικές ουσίες) και επειδή δεν χρειαζόταν να δίνουν φόρους στον άρχοντα της περιοχής, πουλούσαν το κλωνοποιημένο σιτάρι σε εξευτελιστικές τιμές, ενώ τα τρία κιλά του φεουδάρχη τα πουλούσαν αρκετά ακριβότερα. Οπως καταλαβαίνετε, ελάχιστοι αγόραζαν πια από τον φεουδάρχη καθώς τα προϊόντα των πειρατών ήταν πολύ φθηνότερα. Ηταν μάλιστα τόσο θρασείς οι πειρατές, ώστε πήγαιναν επανειλημμένα στον ίδιο φεουδάρχη και αγόραζαν σιτάρι σε τακτά χρονικά διαστήματα.

Βλέποντας λοιπόν οι φεουδάρχες ότι τα έσοδά τους ήταν καλά, αλλά όχι τόσο καλά όσο θα έπρεπε (υπολογίζοντας τον συνολικό αριθμό ανθρώπων που καταναλώνουν σιτάρι, κριθάρι, βρώμη, σίκαλη κ.λπ. ανάλογα με το τι ευδοκιμούσε στην αυλή κάθε φεουδάρχη) και έχοντας υπόψη το φαινόμενο της λαθραίας πώλησης αγαθών, αποφάσισαν να λάβουν μέτρα. Εχοντας κατά νου το ρητό "η ισχύς εν τη ενώσει", ορισμένοι από αυτούς συναντήθηκαν μια ωραία εσπέρα στο κάστρο ενός επώνυμου αρχι-τελάλη για να τα συζητήσουν και να δουν ποια μέτρα μπορούν να λάβουν. Στη συνάντηση έλαβαν μέρος και άλλοι τελάληδες της μικρής αυτής χώρας, οι οποίοι είχαν δηλώσει την επιθυμία να βοηθήσουν στην καταπολέμηση του φαινομένου. Στην αρχή η συζήτηση προχωρούσε ικανοποιητικά καθώς οι φεουδάρχες έδειχναν να συμφωνούν σε όλα και κυρίως στην ίδρυση ενός τάγματος αρματολών οι οποίοι θα έκαναν επιδρομές στα στέκια των πειρατών και θα τους πήγαιναν αλυσοδεμένους στον κατή (δικαστή) της περιοχής - ίσως και στο βοεβόδα, δεν ξέρω. Οταν όμως η συζήτηση έφθασε στο σημείο "ποιος άλλος θα μας βοηθήσει στην επιχείρηση αυτή;", τα πράγματα πήραν απρόσμενη τροπή. Οι φεουδάρχες έβγαλαν τα χαντζάρια και η ατμόσφαιρα φορτίστηκε επικίνδυνα:

- Γιατί, κύριε Τάδε, καλλιεργείς σιτάρι αφού, ως γνωστόν, εγώ είμαι ο επίσημος καλλιεργητής σίτου της κομητείας;

- Μιλάτε εσείς, κύριε Δείνα, που καλλιεργείτε βρώμη, ενώ γνωρίζετε ότι εγώ είμαι ο επίσημος καλλιεργητής βρώμης και σίκαλης της κομητείας;

Και ούτω καθεξής. Η συνάντηση φάνηκε να φθάνει σε αδιέξοδο. Ομως, ένας καλός τελάλης μπήκε στη μέση και τα πνεύματα ηρέμησαν κάπως. Οχι για πολύ, όμως, καθώς "αυτοί που θα βοηθούσαν στην επιχείρηση" αποδείχθηκε ότι είχαν λερωμένη τη φωλίτσα τους κι αυτό το ήξεραν οι φεουδάρχες. Και όχι μόνον αυτό. Κάθε φεουδάρχης, ενώ γνώριζε ότι ο συγκεκριμένος έμπορος ήταν στην πραγματικότητα πειρατής, συνέχιζε να του πουλά το σιτάρι του, έστω αυτά τα τρία κιλά. "Καλύτερα τρία κιλά παρά τίποτα" μάλλον σκεφτόταν ο φεουδάρχης, χωρίς να υπολογίσει ότι με αυτόν τον τρόπο βοηθούσε στην εξάπλωση ενός φαινομένου, εξαιτίας του οποίου βρισκόταν στο ίδιο τραπέζι με άλλους φεουδάρχες με σκοπό να το καταπολεμήσει!

Τι να πει κανείς... Μόνο σε μια μικρή μεσογειακή χώρα συμβαίνουν αυτά.

Οπως μάλλον θα έχετε καταλάβει, η οργάνωση του τάγματος αρματολών θα γίνει πιθανότατα στις επόμενες ελληνικές καλένδες. Τώρα, τι σχέση έχει το σιτάρι με τα παιχνίδια υπολογιστών, ε, τι να σας πω. Ο,τι σχέση έχει ο τελάλης με το δημοσιογράφο...



ΞΙΝΟ ΤΟΥΣ ΒΓΗΚΕ

Βάλτε το καλά στο μυαλό σας: Προτού καλέσετε κάποιον για φαΐ, θα πρέπει να ξέρετε αν θα ήταν καλύτερο να τον ντύσετε...

Στη συντριπτική πλειοψηφία τους, οι δημοσιογράφοι και οι συντάκτες ανήκουν σε εκείνη την κατηγορία ανθρώπων που είναι "καλύτερο να τους ντύνεις, παρά να τους ταΐζεις". Γιατί; Δεν ξέρω. Ισως επειδή, λόγω δουλειάς, δεν έχουν συχνά την ευκαιρία να "φάνε σαν άνθρωποι". Με σάντουιτς τη βγάζουνε συνήθως, κι αυτό "στο πόδι". Ισως. Πάντως, είναι κοινό μυστικό ότι, αν πρέπει να διοργανώσεις μια παρουσίαση και θέλεις να έρθουν πολλοί δημοσιογράφοι, καλό θα ήταν να ακολουθεί γεύμα μετά την παρουσίαση...

Τέλος πάντων, η ουσία είναι ότι τα ανωτέρω φαίνεται ότι δεν τα γνώριζε μια πολύ γνωστή εταιρία-παροχέας Internet και κάλεσε ένα μάτσο συντάκτες του ειδικού και μη Τύπου και τους έβγαλε για φαγητό σε ένα σικ και ιδιαίτερα ακριβό εστιατόριο. Τι το 'θελε; Κάθε συντάκτης παρήγγειλε ό,τι πιο ακριβό υπήρχε στον κατάλογο. Δεν είχε σημασία αν του άρεσε ή όχι. Απλώς έπρεπε να είναι ακριβό. Για παράδειγμα, ένας εκ των συνδαιτυμόνων παρήγγειλε ελάφι αλά κάπως. Τρέχα γύρευε. Είναι δυνατόν να είναι ελληνικό το ελάφι; Σε καμία περίπτωση. Αρα εισαγωγής. Αρα πανάκριβο. Αρα ο υπεύθυνος και συγκαθήμενος εκπρόσωπος της εταιρίας έχασε μονομιάς το ροδοκόκκινο χρώμα από τα μάγουλά του, ενώ τα ορθάνοιχτα μάτια του πήραν μια έκφραση απόγνωσης. Και να ήτανε μόνον αυτό...

Αφού ήρθαν και τύλωσαν οι συντάκτες, θέλανε και γλυκάκι. Αφού λοιπόν στριμώχτηκε και το γλυκάκι στα ελάχιστα εναπομείναντα κενά του στομάχου τους (ο οποίος συχνά έχει τη μορφή καταβόθρας), ο εκπρόσωπος πίστεψε πια πως αυτό ήταν, τελειώσαμε για σήμερα και πάλι καλά να λέμε. Αμ δε. Μετά το γλυκάκι, ε, τι, να μην πιούμε και κατιτί με ελάχιστη περιεκτικότητα σε οινόπνευμα να μας βοηθήσει στη χώνεψη; Ηρθε λοιπόν το πρώτο μπουκάλι ουίσκι (12άρι παρακαλώ) το οποίο, προς έκπληξη του εκπροσώπου (και μόνον), εξαφανίστηκε "εν ριπή οφθαλμού". Βλέποντας ότι οι συντάκτες θα πήγαιναν οπωσδήποτε και για δεύτερο (μπουκάλι), ο εκπρόσωπος άρχισε να ψιθυρίζει "άντε να πηγαίνουμε σιγά-σιγά", "παιδιά, θα πρέπει να ξυπνήσω νωρίς αύριο το πρωί" και άλλα τέτοια, αλλά σιγά μην ιδρώσει τ' αυτί τους. Προτού προλάβουν όμως να πάρουν το δεύτερο, του ήρθε μια φαεινή ιδέα: (απνευστί) "παιδιά, έχω ξεχάσει τα κλειδιά μου και πρέπει οπωσδήποτε να φύγω και γρήγορα μάλιστα, τώρα αμέσως, γιατί αλλιώς θα με κλείσουν απέξω".

Και έτσι τη γλίτωσε.

Οχι φθηνά, βέβαια, αλλά τη γλίτωσε... ■

ΤΑ ΤΟΥ ΚΑΙΣΑΡΟΣ ΤΩ ΚΑΙΣΑΡΙ

Οχι να λέμε και ό,τι μας κατεβαίνει στο κεφάλι, έτσι;

Προσφάτως, αγόρασα το αγγλικό "PC Zone", τεύχος Ιουνίου. Στο CD του περιοδικού (στο εξώφυλλο) είδα κάτι που μ' έκανε να μειδιάσω. Πιο συγκεκριμένα, έγραφε: World First: Outlaws.

Με λίγα λόγια, στο τεύχος Ιουνίου ήθελε να μας πει ο Αγγλος ότι πρόσφερε σε παγκόσμια αποκλειστικότητα για πρώτη φορά το demo του παιχνιδιού "Outlaws" της LucasArts. Ε, όχι, ρε μεγάλε. Το PC Master είχε το συγκεκριμένο demo στο τεύχος Μαΐου και, παρ' όλα αυτά, δεν το πήρε επάνω του. Είχαμε το demo χωρίς τυμπανοκρουσίες και φανφάρες (η σεμνότητα θα μας φάει εμάς). Το ότι ήμαστε από τους πρώτους, το γνωρίζαμε. Αλλά φαίνεται ότι έχουμε τόσες πολλές πρωτιές, ώστε δεν μας κάνει αίσθηση πια... Αυτά για την αποκατάσταση της αλήθειας και για να αποδώσουμε "τα του Καίσαρος τω Καίσαρι". Οχι, παίζουμε...

ΠΕΡΙ ΣΕΝΓΚΕΝ

Βαρύς αχός ακούγεται, πολλά ντουφέκια πέφτουν...

Κάπως έτσι θα μπορούσαμε να χαρακτηρίσουμε την ατμόσφαιρα μέσα στην οποία κατοχυρώθηκε και στη χώρα μας η περίφημη συμφωνία Σένγκεν. Τι είναι η συμφωνία Σένγκεν; Είναι ένα όμορφο όνομα για να καλυφθεί η ξινή γεύση που αφήνει το άκουσμα του "ηλεκτρονικού φακελώματος". Διότι περί αυτού πρόκειται. Δεν λέω, ήμουν, είμαι και θα είμαι (πιστεύω) υπέρ της τεχνολογικής εξέλιξης - ιδιαίτερα όταν η εξέλιξη αυτή έχει να κάνει με υπολογιστές. Αλλά αυτό δεν μπορώ να το δεχθώ. Δεν μπορώ να δεχθώ ότι κάποιος άλλος θα αποφασίζει ερήμην μου και χωρίς να το ξέρω για το αν είμαι "αθώος" ή "ένοχος", καλό παιδί ή κακό σπυρί (ξέρετε πού), υποταγμένος ή ανεξάρτητος. Δεν μπορώ να δεχθώ ότι κάποιος, κάπου, κάποτε θα μπορεί, αν θέλει, να ελέγχει το παρελθόν μου και το παρόν μου, πού πήγα, πού έφαγα, γιατί έφαγα, ποιον είδα, γιατί τον είδα. Και, στο κάτω-κάτω της γραφής, εφόσον ξέρω τι σημαίνει δίκτυο πληροφοριών και βάση δεδομένων, όπως ξέρω και ότι κανένα δίκτυο στον κόσμο δεν είναι ασφαλές, δεν γουστάρω, βρε αδερφέ, οι προσωπικές αυτές πληροφορίες που αφορούν στο άτομό μου να είναι στη διάθεση οποιουδήποτε άσχετου ο οποίος έτυχε να βρει ένα user ID και ένα password. Και όλα αυτά στο όνομα της "δημόσιας τάξης". Βλέπω με τρόμο τα πιο απαισιόδοξα σενάρια των συγγραφέων επιστημονικής φαντασίας να πλησιάζουν καλπάζοντας. Αίσχος! Και είναι και ορισμένοι που ανησυχούν μόνο για το "666" του bar-code της ταυτότητας. Μακάριοι...

ΜΕΓΑΛΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD-ROM

ΕΝΑΣ ΜΕΓΑΛΟΣ ΚΑΛΟΚΑΙΡΙΝΟΣ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΣ!

10 ΕΚΠΛΗΚΤΙΚΑ ΔΩΡΑ ΓΙΑ ΤΟΥΣ ΝΙΚΗΤΕΣ!

ΜΗΝ ΚΑΘΥΣΤΕΡΕΙΤΕ!



ΠΑΡΤΕ ΜΕΡΟΣ ΤΩΡΑ!

Για ακόμη μία φορά το PC MASTER σας προ(σ)καλεί να δοκιμάσετε την τύχη και τις γνώσεις σας στο διαγωνισμό που διοργανώνει για εσάς! Γιατί...

...ΤΟ PC MASTER "ΕΠΙΜΕΝΕΙ" ΝΑ ΚΕΡΔΙΣΕΤΕ!

ΟΡΟΙ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Ο διαγωνισμός δημοσιεύεται στο τεύχος Ιουλίου-Αυγούστου. Ολα τα συμπληρωμένα δελτία με τις σωστές απαντήσεις θα λάβουν μέρος στην κλήρωση που θα πραγματοποιηθεί στα γραφεία του περιοδικού PC MASTER στις 20 Αυγούστου. Οι σωστές απαντήσεις του διαγωνισμού έχουν κατατεθεί στο συμβολαιογράφο Αθηνών κ. Μουσογιάννη. Από την κλήρωση θα αναδειχθούν 10 νικητές. Δεκτοί θα γίνονται οι φάκελοι με ημερομηνία αποστολής μέχρι 10 Αυγούστου (σφραγίδα ταχυδρομείου), στους οποίους θα αναγράφονται τα πλήρη στοιχεία των διαγωνιζομένων. Τα ονόματα των νικητών θα δημοσιευθούν στο τεύχος Σεπτεμβρίου. Οι νικητές θα μπορούν να παραλάβουν τα δώρα τους από τα γραφεία του περιοδικού μέχρι και τις 20 Σεπτεμβρίου. Θα γίνονται δεκτά μόνο τα πρωτότυπα κουπόνια που εσωκλείονται στο περιοδικό. Τα δώρα είναι προσωπικά και δεν ανταλλάσσονται με χρήματα. Σε περίπτωση που κάποιος από τους νικητές δεν παραλάβει το δώρο του μέχρι την καθορισμένη ημερομηνία, το δώρο θα παραλάβει ο αντίστοιχος επιλαχών από τους 10 επιλαχόντες που θα έχουν ήδη κληρωθεί. Το περιοδικό διατηρεί το δικαίωμα μεταβολής των ανωτέρω ημερομηνιών ή ακόμα και ακύρωσης του διαγωνισμού, σε περίπτωση που αυτό κριθεί αναγκαίο για λόγους αντικειμενικής αδυναμίας.

10 ΤΥΧΕΡΟΙ

θα κερδίσουν από ένα CD-ROM του συναρπαστικού adventure game



iM1A2 ABRAMS





ΤΑ ΔΩΡΑ ΕΙΝΑΙ ΕΥΓΕΝΙΚΗ ΠΡΟΣΦΟΡΑ ΤΗΣ ΕΤΑΙΡΙΑΣ CD-MEDIA A.E.

Στο δελτίο συμμετοχής σάς δίνονται ορισμένες απλές ερωτήσεις, στις οποίες καλείστε να απαντήσετε. Απαντώντας σωστά, συμμετέχετε σε κλήρωση που θα αναδείξει τους νικητές. Στείλτε τα δελτία σας μέχρι τις 10 Αυγούστου.

ΔΕΛΤΙΟ ΣΥΜΜΕΤΟΧΗΣ

Συμπληρώστε το δελτίο συμμετοχής με ευανάγνωστα ΚΕΦΑΛΑΙΑ γράμματα και ταχυδρομήστε το στη διεύθυνση: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα, με την ένδειξη "Διαγωνισμός PC MASTER".

1. Τι προσομοιώνει το iM1A2 Abrams; **1.**..
....

2. Ποια εταιρία σχεδίασε το iM1A2 Abrams; **2.**..
....

3. Ποιο το όνομα της εταιρίας που αντιπροσωπεύει το iM1A2 Abrams; **3.**..
....

ΕΠΩΝΥΜΟ:..ΟΝΟΜΑ:..

ΗΜ/ΝΙΑ ΓΕΝΝΗΣΗΣ:........................ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ:....................................

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ:...

ΠΟΛΗ:.................................... Τ.Κ.:..ΤΗΛ.:..........................

ΤΟ MONITOR "ΤΑ ΕΙΔΕ ΟΛΑ..."

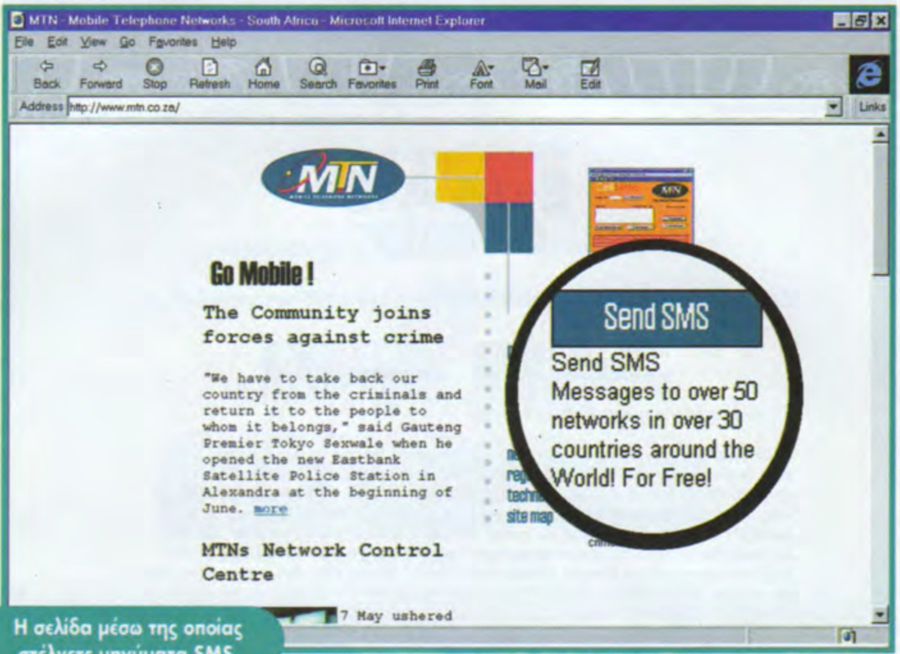


Εναν νέο τρόπο επέλεξα αυτόν το μήνα για να σας δώσω μερικές συμβουλές πάνω σε θέματα στατικού ηλεκτρισμού και αιωρούμενων σωματιδίων που λερώνουν τους υπολογιστές μας. Τα σχόλια δικά σας...

του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

Οταν γράφονταν αυτές οι γραμμές, τα μάτια μου είχαν ένα χρώμα που δεν μου είναι εύκολο να καθορίσω. Οταν στις αρχές Ιουνίου άρχισα να γράφω τα κείμενα του αφιερώματος για την εικόνα Video και την επεξεργασία της στο PC, ήρθε το πρώτο κύμα ζέστης (στην Αθήνα ήταν κάτι μεταξύ καύσωνα και Νταχάου) με 38° C υπό σκιά. Το δύστυχο το monitor, ένα δεκαπεντάρι DAEWOO, έπαθε σοκ και άρχισε να τα δείχνει όλα ασπροκόκκινα. Η διάγνωση ήταν εύκολη και η βλάβη κλασική σε αρκετά monitors. Το chip των χρωμάτων είχε πάθει θερμοπληξία και συμπεριφέρονταν παράξενα. Είχα φθάσει σε απόγνωση. Δεν ήξερα τι να κάνω. Εβλεπα το αγαπημένο μου monitor, που το κοιτούσα κατάματα για περισσότερο από 4 χρόνια, να χάνεται, να σβήνει και να μην μπορώ να κάνω τίποτα για να το βοηθήσω. Ευτυχώς, όμως, λόγω των ημερών, τα κανάλια της τηλεόρασης στα νυχτερινά δελτία ειδήσεων φιλοξενούσαν διάφορους ειδικούς που έδιναν συμβουλές για περιπτώσεις θερμοπληξίας. Επειδή όμως μου ήταν αδύνατο να πείσω το monitor να πίνει περισσότερα υγρά ή να κάνει συχνά ντους, οι μόνες λύσεις που μου απέμειναν ήταν να του... φορέσω πολύ ελαφρά ρούχα και να το βάλω μπροστά σε έναν ανεμιστήρα να δροσίζεται. Προσπαθώ λοιπόν να γδύσω το monitor. Στην αρχή αντιδρούσε, ίσως ντρεπόταν, αλλά στο τέλος τα κατάφερα και το έπεισα πως πρέπει να το κάνω για το καλό του. Οταν, τελικά, πείστηκε και με άφησε να προχωρήσω, αντιμετώπισα άλλο πρόβλημα. Οσο και αν έψαξα δεν βρήκα κουμπιά, κουμπότρυπες, κόπιτσες ούτε φερμουάρ. Περίεργο σκέφτηκα, πώς να το γδύσω; Είχα και το φόβο πως αν καθυστερήσω, μπορεί να μετανιώσει και μετά άντε από την αρχή να το παρακαλάς και να προσπαθείς να το πείσεις. Τότε μου ήρθε η φαεινή ιδέα. Ισως να έχει πριτσίνια, σκέφτηκα, και άρχισα να το "ψάχνω το πράγμα". Επεσα όμως έξω: δεν υπήρχαν πριτσίνια αλλά βίδες. Πάλι καλά, λέω μέσα μου. Παίρνω λοιπόν το κατσαβίδι και αρχίζω να ξεβιδώνω τις βίδες του πλαστικού περιβλήματος. Βγάζω λοιπόν τέσσερις βίδες, αφαιρώ το πίσω διάτρητο καπάκι (το οποίο, παρεμπιπτόντως, όταν το ακούμπησα στο πάτωμα θύμιζε καλάθι για άπλυτα). Τέλος πάντων, μόλις το ανοίγω ρίχνω μια ματιά στην πλακέτα (τη motherboard του monitor) και τι αντικρίζω; Δεν υπήρχαν chipάκια, δεν υπήρχαν αντιστάσεις, ούτε πυκνωτές ούτε κανένα άλλο ηλεκτρονικό υλικό. Οχι, μην ανησυχείτε, ο καθοδικός σωλήνας ήταν εκεί, αλλά δυσκολεύτηκα να τον γνωρίσω γιατί είχε μαυρίσει, είχε πιάσει "μάκα" (μαυρίλα). Εύλογα τώρα θα με ρωτήσετε, αφού δεν είχε chipάκια, τότε τι είχε; Ε, λοιπόν, ήταν γεμάτο με... χνούδια, τρίχες και χώματα. Αμάν ζημιάαα! Το monitor μου είχε "μαλλιάσει"! Τι να κάνω τώρα, να το πάω στον κομμωτή στο ισόγειο; Δεν θα το δεχτεί όμως γιατί δεν είχε κλείσει ραντεβού και ο Βαγγέλης (ο κομμωτής) τα παίρνει όταν κάποιος πάει χωρίς ραντεβού. Κοίτα τι έπαθα τώρα! Κάτι πρέπει να κάνω, αυτά τα μαλλιά ήταν υπεύθυνα για τη θερμοπληξία. Ηταν, βλέπετε, πολλά και επαι-

ζαν το ρόλο θερμομόνωσης, προκαλούσαν άνοδο της θερμοκρασίας, με αποτέλεσμα να τα "φτύσει" το chipάκι... Chipάκι, ποιο chipάκι; Αφού δεν υπήρχαν chipάκια. Α! Εδώ κάτι συμβαίνει. Πού στο καλό είναι το chipάκι; Εχει γούστο να είναι κάτω από τις τρίχες και τα χνούδια... και αν είναι έτσι, πώς θα τα κουρέψω; Ασε που είναι αρκετά επικίνδυνο να βάλεις μεταλλικό αντικείμενο μέσα στην πλακέτα, γιατί κινδυνεύεις να πάθεις ηλεκτροπληξία από τον ηλεκτρισμό που εγκλωβίζουν οι ηλεκτρολυτικοί πυκνωτές. Ισως να ήταν καλή ιδέα να χρησιμοποιήσω καμιά λοσιόν καλλυντικής αποτρίχωσης, σαν αυτές που χρησιμοποιούν κάτι "αξούριστες" γριές. Οχι, όχι, όχι, δεν είναι αυτή η σωστή λύση. Δεν είναι σίγουρο αν αυτά τα προϊόντα είναι κλινικά ελεγμένα και κατάλληλα για ένα monitor, χώρια που το συγκεκριμένο είναι τόσο τριχωτό που θα χρειαζόταν ένα κουβά λοσιόν για να φύγουν οι τρίχες. Αν μιλούσαμε για γκαζόν, κάτι θα μπορούσα να κάνω, εδώ όμως δεν βολεύει να χρησιμοποιήσω μηχανή για γκαζόν. Είχα φθάσει σε απόγνωση και έπρεπε πάλι κάτι να σκεφτώ. Ηρέμησε, είπα στον εαυτό μου! Φτιάχνω και έναν φραπέ, κάθομαι στον καναπέ μου και παίρνω τα πράγματα από την αρχή. Πού βρέθηκαν τα χνούδια και τα χώματα μέσα στο monitor; Σίγουρα δεν "φύτρωσαν" ούτε κάποιος τα πέταξε εκεί. Κάτι τα τράβηξε μέσα και αυτά άλλο που δεν θέλανε να προσγειωθούν στο φιλικό για αυτά περιβάλλον του DAEWOO. Επεσε πολλή σκέψη, και ω του θαύματος, εύρηκα (ή μάλλον ενθυμήθηκα)! Η καθοδική λυχνία είναι πολύ θερμό θηλυκό και για να αρχίζει να κουνιέται, ωχ! συγγνώμη, να δουλεύει ήθελα να πω, χρειάζεται υψηλές τάσεις της τάξεως των χιλιάδων Volt που διοχετεύονται σε αυτήν μέσω ενός εξαρτήματος που λέγεται "βεντούζα". Με τόσο υψηλές τάσεις η περιοχή γύρω από το monitor ιονίζεται, με αποτέλεσμα να έλκει τα σωματίδια που αιωρούνται στην ατμόσφαιρα. Σε αυτό ακριβώς το φαινόμενο στηρίζεται και η λειτουργία των ιονιστών αέρος. Ας γυρίσουμε όμως όμως στο "μαλλιαρό" monitor, που θύμιζε πάτωμα κουρείου σε στρατώνα, στο οποίο νωρίτερα είχε κουρευτεί ένα τάγμα με νεοσύλλεκτους. Οπότε δεν χρειάζεται κούρεμα, μάλλον ξεσκόνισμα χρειάζεται, αλλά με τι να το ξεσκονίσω; Το φτερό πρέπει να κάνει σκέφτηκα. Τρέχω στο

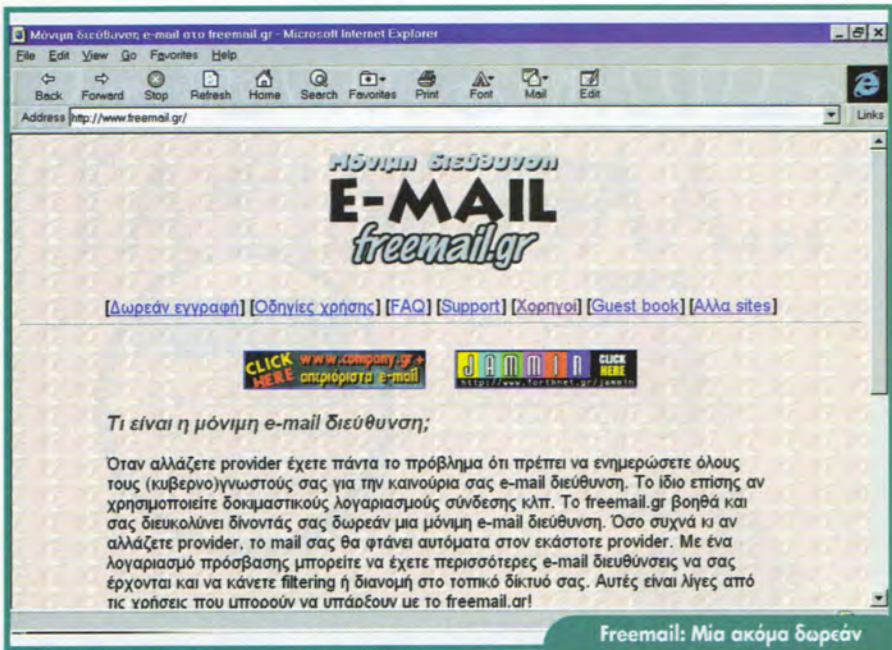


Η σελίδα μέσω της οποίας στέλνετε μηνύματα SMS.

Μεταφέρω το monitor μέσα, αλλά για καλό και για κακό δεν το ξαναντύνω, έξαλλου ήταν πιο σέξι έτσι ημίγυμνο, του πετάω και τον ανεμιστήρα να δροσίζεται και έτοιμο. Το chip όχι πως τη "σκαπούλαρε", αλλά απ' ό,τι φαίνεται θα αντέξει λίγο καιρό ακόμα. Το καπάκι ακόμα το χρησιμοποιώ για καλάθι αχρήστων (χαρτιών).

ντουλάπι το βρίσκω και αρχίζω το ξεσκόνισμα. Με το που ήρθε σε επαφή το φτερό με το monitor, σηκώθηκε ένα σύννεφο σκόνης, το οποίο δεν φθάνει ότι με έπνιξε, λέρωσε το πληκτρολόγιο, τον εκτυπωτή και τα λοιπά παρελκόμενα του PC μου. Αρα, δεν είναι σωστό το ξεσκόνισμα ιδιαίτερα σε κλειστό χώρο. Φυσικά, δεν ενδείκνυται ιδιαίτερα να ξεσκονίζεις δίπλα στα αξεσουάρ του υπολογιστή. Καλύτερα στην αυλή ή το μπαλκόνι. Ετσι και έγινε. Αγκαλιάζω το αγαπημένο μου monitor, πάλι με προσοχή γιατί ήταν ανοιχτό, χωρίς το κάλυμμά του και υπήρχε κίνδυνος να ακουμπήσει κανένα δάχτυλο στην πλακέτα και να γίνει από το ρεύμα σαν αποτυχημένο hot dog. Χρησιμοποιώ, λοιπόν, το φτερό, αλλά τα αποτελέσματα δεν ήταν τα επιθυμητά. Τα χνούδια δεν ήθελαν να αποχωριστούν το αγαπημένο τους περιβάλλον. Θα ήταν πολύ καλύτερα αν έβρισκα έναν τρόπο να το "φυσήξω" με πίεση αέρα. Να το πάω στο βενζινάδικο "δεν έλεγε". Ισως να υπάρχει κανένα ειδικό προϊόν σε σπρέι που να μπορώ να χρησιμοποιήσω. Παίρνω, λοιπόν, το Honda μου και κατεβαίνω στη "Silicon Valley of Athens", τη γνωστή και ως οδό Στουρνάρη ή Στουρνάρα σε πιο λαϊκή διάλεκτο. Πράγματι υπάρχει σπρέι. Το αγοράζω, τρέχω στο monitor και αρχίζω το φύσημα. Τέλειο, φύγανε και οι τρίχες και όλα τα χνούδια όπως επίσης και τα χώματα. Κάποια στιγμή τελειώνω. Μεταφέρω το monitor μέσα, αλλά για καλό και για κακό δεν το ξαναντύνω, έξαλλου ήταν πιο σέξι έτσι ημίγυμνο, του πετάω και τον ανεμιστήρα να δροσίζεται και έτοιμο. Το chip όχι πως τη "σκαπούλαρε", αλλά απ' ό,τι φαίνεται θα αντέξει λίγο καιρό ακόμα. Το καπάκι ακόμα το χρησιμοποιώ για καλάθι αχρήστων (χαρτιών).

Κλείνω το άρθρο τώρα γιατί χωρίς monitor καθυστέρησα και ποιος ακούει τον Βαγγέλη τον Κράτσα (βοηθός αρχισυντάκτη) που δεν θα είναι έτοιμη η στήλη εγκαίρως



Freemail: Μία ακόμα δωρεάν υπηρεσία στο Internet.

και θα μου πάρει το "σκαλπ" όταν, εξαιτίας του μαλλιαρού monitor, δεν θα μπορεί να κλείσει τεύχος...

ΔΩΡΕΑΝ ΜΗΝΥΜΑΤΑ ΣΕ ΚΙΝΗΤΑ ΤΗΛΕΦΩΝΑ

Οσοι από εσάς έχετε σύνδεση στο Internet, μπορείτε τώρα να στείλετε μηνύματα SMS σε οποιοδήποτε κινητό τηλέφωνο ανά τον κόσμο δωρεάν. Απλώς συνδέεστε στο Internet μέσω του provider στον οποίο έχετε account και μετά ανοίγετε τον browser της επιλογής σας και πληκτρολογείτε τη διεύθυνση http://www.mtn.co.za/regulars/sms/, στην οποία θα βρείτε την κατάλληλη φόρμα για να στείλετε το μήνυμά σας. Εχετε τη δυνατότητα να στείλετε μηνύματα σε 30 χώρες του κόσμου. Η υπηρεσία παρέχεται 24 ώρες το εικοσιτετράωρο, 7 ημέρες την εβδομάδα σε οποιοδήποτε κράτος-μέλος του International Roaming. Στην ειδική φόρμα καλείστε να συμπληρώσετε, εκτός από το μήνυμα που θέλετε να αποστείλετε, τη διεύθυνση του ηλεκτρονικού σας ταχυδρομείου, να επιλέξετε την εταιρία στην οποία είναι συνδρομητής ο παραλήπτης του μηνύματος (TELESTET ή PANAFON για την Ελλάδα) και, τέλος, να γράψετε τον αριθμό του παραλήπτη. Πατάτε το πλήκτρο "SEND" και αυτό ήταν όλο. Μια υπηρεσία που ίσως κάποτε σας φανεί χρήσιμη.

Η ύλη βέβαια στις δευτερεύουσες σελίδες και τα διάφορα Links είναι αρκετά πλούσια. Περίοπτη θέση έχει ο Νομάρχης, ο οποίος έχει τη δική του σελίδα όπου αναφέρονται στοιχεία για το άτομό του και το έργο του.

E-MAIL ACCOUNT... ΓΙΑ ΟΛΟΥΣ!

Μία ελληνική προσπάθεια έρχεται να δώσει λύση σε όσους από εσάς αναγκάζονται να αλλάζουν e-mail κάθε φορά που αλλάζουν provider. Αυτή η αλλαγή έχει ως συνέπεια κάποιοι στον κυβερνοχώρο να αδυνατούν να επικοινωνήσουν μαζί σας, ενώ από την πλευρά σας πρέπει να γνωστοποιήσετε όσο το δυνατόν σε περισσότερους την νέα σας διεύθυνση. Εχει στηθεί, λοιπόν, ένα σύστημα παροχής δωρεάν e-mail account στον Web (www.freemail.gr), το οποίο αναλαμβάνει να κάνει επαναδιανομή κάθε e-mail στη διεύθυνση που έχετε στον δικό σας provider. Ο server έχει domain name freemail.gr, ενώ εσείς επιλέγετε το user id σας. Μετά δεν έχετε να κάνετε τίποτε άλλο από το να δίνετε στους πάντες το e-mail με το freemail.gr.

Η ΑΘΗΝΑΪΚΗ ΝΟΜΑΡΧΙΑ ΣΤΟΝ WEB

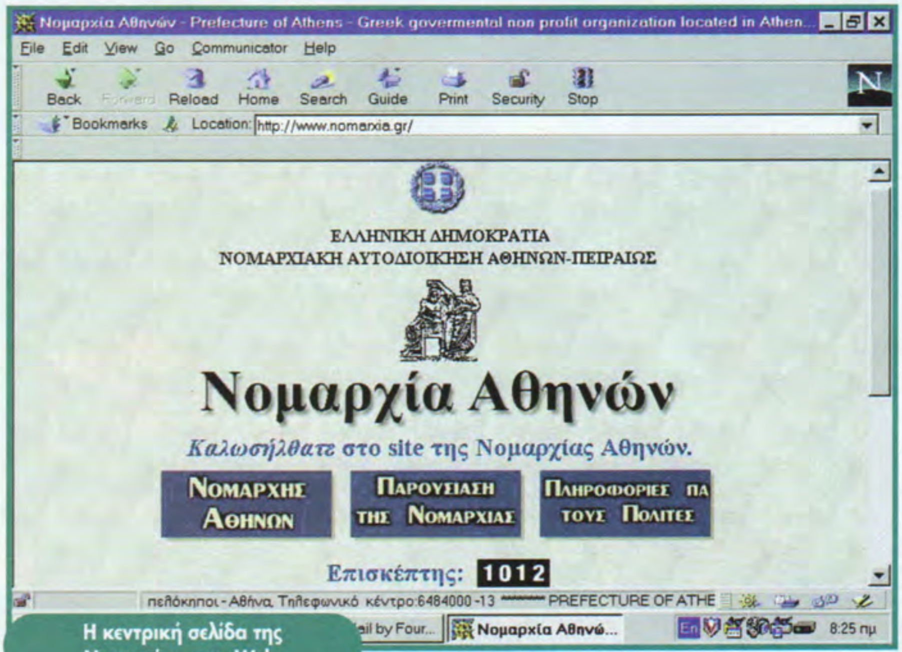
Τη δική της ιστοσελίδα έστησε στον Web η Νομαρχία Αθηνών. Η διεύθυνσή της είναι www.nomarxia.gr. Οποιος την επισκεφθεί, έχει τη δυνατότητα να μάθει πολύ χρήσιμα στοιχεία γύρω από αυτήν, ενώ οι πληροφορίες είναι καταχωρισμένες με μία σωστή διάταξη, με αποτέλεσμα να είναι αρκετά εύκολο στον καθένα να βρει της πληροφορίες που τον ενδιαφέρουν. Η κεντρική σελίδα είναι καλαίσθητη, αν και πρέπει να τονιστεί πως είναι λίγο λιτή. Η ύλη βέβαια στις δευτερεύουσες σελίδες και τα διάφορα Links είναι αρκετά πλούσια. Περίοπτη θέση έχει ο Νομάρχης, ο οποίος έχει τη δική του σελίδα όπου αναφέρονται στοιχεία για το άτομό του και το έργο του. Στο κέντρο δεσπόζει η φωτογραφία του, στην οποία δείχνει ιδιαίτερα βλοσυρός. Το νομαρχιακό συμβούλιο παρουσιάζεται μέσω ειδικής σελίδας στην οποία υπάρχουν τα βιογραφικά στοιχεία των μελών που το απαρτίζουν και οι φωτογραφίες τους. Στη σελίδα της νομαρχιακής επιτροπής μπορούμε να μάθουμε το σκοπό ύπαρξής της, τις αρμοδιότητες και τις πρωτοβουλίες της. Επίσης, υπάρχουν τα βιογραφικά στοιχεία των μελών της νομαρχιακής επιτροπής και ένας λεπτομερής κατάλογος με χρήσιμες διευθύνσεις και τηλέφωνα που αφορούν στη Νομαρχία.

Πρόκειται για μία πολύ καλή προσπάθεια παρουσίασης στον Web ενός τμήματος της Τοπικής Αυτοδιοίκησης.

Ο ΔΑΙΜΩΝ ΤΟΥ FORMAT...

Τον περασμένο μήνα έλαβα αρκετά e-mails (άνω των 100) σχετικά με το LedSign 2.7, το "καταπληκτικό", όπως κάποιοι από εσάς μου γράψατε, JAVA applet που προσομοιώνει τις ψηφιακές πινακίδες ανακοινώσεων με τα κόκκινα (συνήθως) LEDs που scrollάρουν το κείμενο, ενώ συνήθως χρησιμοποιούνται από τα καταστήματα για διαφημιστι-

κούς λόγους. Είχα ζητήσει από όσους ενδιαφέρονται να μου στείλουν e-mail. Πράγματι το ηλεκτρονικό μου γραμματοκιβώτιο πλημμύρισε από e-mails αναγνωστών που έδειξαν ενδιαφέρον. Επίσης, μαζί με αυτά τα e-mails υπήρχαν και αρκετά που αναφέρονταν στην πιθανή χρονοχρέωση από τον OTEnet. Αυτά τα e-mails όμως χάθηκαν για πάντα (κλαψ...). Λόγω της εγκατάστασης πολλών drivers των καρτών video που παρουσιάζω σε αυτό το τεύχος, κάπου το σύστημα "τα είδε όλα..." και χρειάστηκε επανεγκατάσταση των Windows 95. Είχα λοιπόν τη "φαεινή" ιδέα να κάνω backup στα σημαντικά αρχεία σε κάποιο άλλο δίσκο και μετά να κάνω format στον C:. Ετσι και έγινε, με τη διαφορά ότι δεν θυμήθηκα καθόλου τα e-mails, με αποτέλεσμα "good bye forever...". Από την πλευρά μου θέλω να σας ευχαριστήσω και να σας παρακαλέσω να μου στείλετε και πάλι αυτά τα ηλεκτρονικά γράμματα, ώστε να μπορέσω να σας απαντήσω μέσω της στήλης ή μέσω e-mail.



Η κεντρική σελίδα της Νομαρχίας στον Web.

ΕΠΙΒΕΒΑΙΩΣΕΙΣ, ΣΥΓΧΑΡΗΤΗΡΙΑ ΚΑΙ ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ

Ελαβα πολλά e-mails σχετικά με τη χρονοχρέωση του OTEnet από φίλους αναγνώστες, καθώς και συγχαρητήρια αλλά και αντιρρήσεις για τις απόψεις του Νίκου Γρυσπολάκη (τεύχος Ιουνίου). Ολοι συμφώνησαν πως ήταν πολύ καλά πληροφορημένος πάνω στο θέμα, αλλά δεν συμφωνούν στο ότι είναι καλύτερα να χρησιμοποιούνται ελληνικοί όροι και μόνο. Δειγματοληπτικά σας παρουσιάζω δύο από τα πολλά e-mails που έλαβα σχετικά με το άρθρο "Το Μεγαλείο της ελληνικής γλώσσας" και τη χρονοχρέωση του OTEnet.

From: Kostas Fissarakis <fiskos@mail.otenet.gr>
To: David S. Meftah <davidm@compulink.gr>
Subject: Otenet
Date: Τρίτη, 20 Μαΐου 1997 8:51 μ.μ.

Αγαπητέ David, είμαι 16 χρόνων και σου γράφω από το Ηράκλειο της Κρήτης. Αφορμή για αυτό το e-mail υπήρξε η παρότρυνσή σου (στήλη PC Experience του τεύχους Μαΐου) για την επιβεβαίωση (ή διάψευση) των φημών που έχεις ακούσει, σύμφωνα με τις οποίες οι συνδρομητές του OTEnet χρονοχρεώνονται άσχετα από το είδος της γραμμής που διαθέτουν. Θα ήθελα λοιπόν να σου πω ότι οι φήμες αυτές είναι σωστές και δεν αποτελούν μυστικό, αφού κατά την επίσημη αναγγελία της λειτουργίας του provider, το ανακοίνωσαν στον κόσμο.

Με την ευκαιρία αυτή θα ήθελα να πω ότι καταλαβαίνω τους ισχυρούς δεσμούς του περιοδικού με την CompuLink, όμως νιώθω την ανάγκη να παρακαλέσω το περιοδικό να μην κρατά τόσο αρνητική στάση απέναντι στους υπόλοιπους Internet Providers και ειδικά στον OTEnet για τον οποίο μόνο αρνητικά σχόλια κάνετε και ποτέ δεν έχετε μιλήσει για την καταπληκτική ταχύτητα σύνδεσης και την καθαρότητα των γραμμών του. Δεν λέω, η CompuLink έχει την καλύτερη υποδομή και παροχή υπηρεσιών από τους υπόλοιπους στην Ελλάδα, όμως οι αναγνώστες σας δεν περιορίζονται στους χρήστες της CompuLink και θα έπρεπε να αναφέρεστε και να δίνετε πληροφορίες και για τους άλλους providers.

Φιλικά (και πάντα με καλές προθέσεις),
Κώστας Φυσαράκης
(fiskos@mail.otenet.gr)

From: Jimmy (Jandr@egnatia.ee.auth.gr)
To: David S. Meftah <davidm@compulink.gr>
Subject: ...περί γλώσσας
Date: Παρασκευή, 20 Ιουνίου 1997 4:58 μ.μ.

Γεια χαρά!

Είμαι φοιτητής στο Πολυτεχνείο της Θεσσαλονίκης. Σου γράφω με αφορμή το γράμμα του Νίκου στο τεύχος Ιουνίου. Να σου πω την αλήθεια, έχει δίκιο σε μερικά πράγματα (π.χ. Graphics, programming κ.λπ.) αλλά μάλλον έχασε την ουσία. Και η ουσία σε αυτά που είχες πει παραμένει αναλλοίωτη. Αν ανοίξεις ένα Η/Υ με ελληνικά Windows, θα πέσεις κάτω από τα γέλια! Για να μην πω το σοβαρότερο της υπόθεσης: αν έχεις κάποιο πρόβλημα, άντε να συνεννοηθείς με κάποιον, είτε στο Internet είτε στην αντίστοιχη εταιρία...

Αυτά! ;-)

ΥΓ: Μια που βρήκα αφορμή να σου στείλω, να σου πω ότι η στήλη σου είναι από τις πρώτες που διαβάζω μετά την Hints & Tips. Μακάρι να είχες χώρο για περισσότερες διευθύνσεις!

Χαιρετισμούς σε όλα τα παιδιά και καλό καλοκαίρι!
Byeeeeeeee!!!
Jimmy
http://egnatia.ee.auth.gr/~jandr/index.html

Ευχαριστώ για τα καλά σας λόγια και καλές διακοπές... Τα λέμε πάλι τον Σεπτέμβριο! ■





Supported by Web CD technology

Τα σημαντικότερα στοιχεία θα ανανεώνονται σε τακτά χρονικά διαστήματα μέσω Internet



...και οι σημαντικότερες στιγμές του.

✓ Οι αγώνες του πρωταθλήματος

Α1 κατηγορίας

από το 1986 μέχρι σήμερα

✓ Παρουσίαση του Κυπέλλου Ελλάδας με αναλυτική αναφορά σε όλους τους

τελικούς

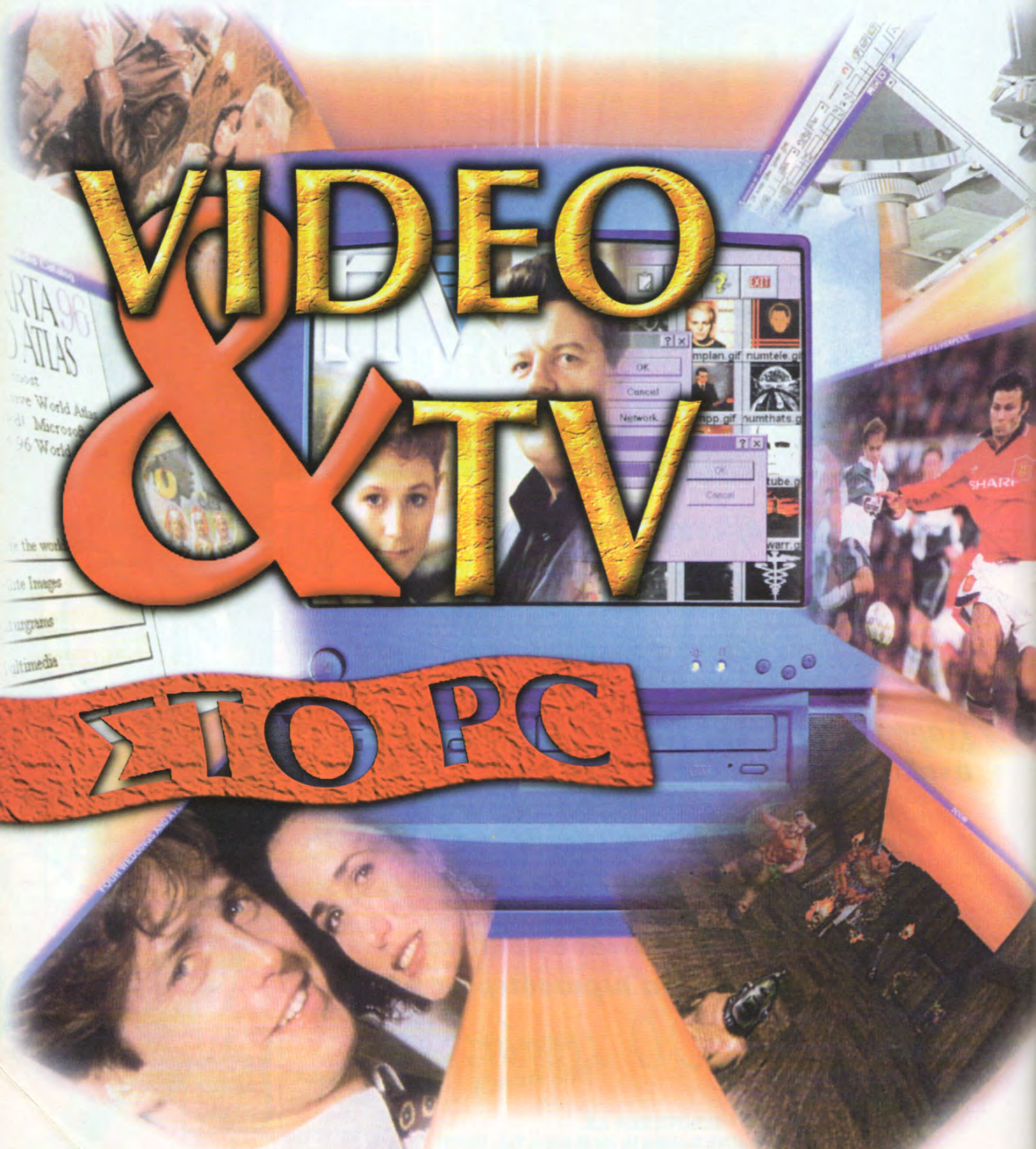
του θεσμού

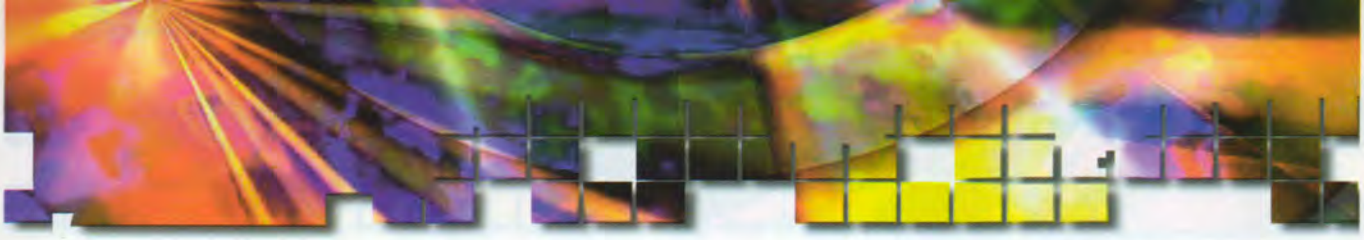
✓ Βιογραφικά σημειώματα και αναλυτικά στατιστικά στοιχεία για περισσότερους από

200 παίκτες

COMPUPRESS A.E.
ΧΟΝΔΡΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 15, 106 82 Αθήνα, Τηλ.: 3801761
ΛΙΑΝΙΚΗ ΠΩΛΗΣΗ: Σουλτάνη 17, 106 82, Αθήνα, Τηλ.: 3801487

VIDEO & TV ΣΤΟ PC





Μία από τις πιο δελεαστικές εργασίες που μπορεί να ανατεθεί σε έναν προσωπικό υπολογιστή, όταν αυτός διαθέτει τον κατάλληλο εξοπλισμό, είναι η επεξεργασία ψηφιακού video. Πρόκειται ίσως για την πιο "βαριά" εργασία που καλείται να εκτελέσει ένα PC γιατί απαιτεί αρκετή επεξεργαστική ισχύ, όσο το δυνατόν περισσότερη μνήμη RAM και, τέλος, αρκετό ελεύθερο χώρο στον σκληρό δίσκο. Σε αυτό το αφιέρωμα καταβάλλεται προσπάθεια να δοθούν γενικές πληροφορίες σχετικές με την κινούμενη εικόνα και την εν λόγω επεξεργασία, αναλύοντας βασικούς όρους και παρουσιάζοντας κάποιες κάρτες που κυκλοφορούν στο εμπόριο και μετατρέπουν ένα PC σε ένα μικρό studio επεξεργασίας video και σε πολλές περιπτώσεις σε τηλεόραση.

Του David S. Meftah
davidm@compulink.gr

Το ανθρώπινο μάτι έχει την ιδιότητα να συγκρατεί μία στιγμιαία εικόνα για περίπου 1/10 του δευτερολέπτου μετά την παρέλευσή της. Αυτή η ιδιότητα ονομάζεται "μεταίσθημα" και είναι υπεύθυνη για αρκετά οπτικά φαινόμενα που πολλές φορές μάς παραξενεύουν. Επί παραδείγματι, θα σας θυμίσω το φαινόμενο που παρουσιάζει ένας ακτινωτός τροχός κάρου ή δίκυκλου όταν περιστρέφεται. Καθώς επιταχύνει το όχημα, θα έχετε παρατηρήσει πως οι ακτίνες του τροχού άλλοτε δείχνουν ακίνητες, άλλοτε πως ο τροχός κινείται πιο αργά και άλλοτε πως περιστρέφεται ανάποδα. Στο ίδιο φαινόμενο με αυτό των ακτινωτών τροχών στηρίζονται και οι μηχανισμοί ρύθμισης των στροφών των πικάπ και του αβάνς των αυτοκινήτων. Εκεί για να έχουμε σωστές στροφές πρέπει οι διακεκομμένες γραμμές του πλατό στη μία περίπτωση και τα "δόντια" του γραναζιού στη δεύτερη να δείχνουν ακίνητα. Και στις δύο αυτές περιπτώσεις το φως που χρησιμοποιείται είναι περιοδικά διακοπτόμενο, αναβοσβήνει με μεγάλη ταχύτητα και, λόγω του μεταισθήματος, το μάτι το βλέπει μόνιμα αναμμένο. Για να είναι σωστή η ρύθμιση πρέπει, κάθε φορά που το φως είναι αναμμένο, η επόμενη κουκκίδα ή το επόμενο δόντι του γραναζιού να είναι στη σωστή θέση, η δε αλλαγή γίνεται από τη μία κουκκίδα στην άλλη κάθε φορά που το φως είναι σβηστό, διαφορετικά δίνεται η εντύπωση πως οι κουκκίδες ή τα "δόντια" κινούνται.

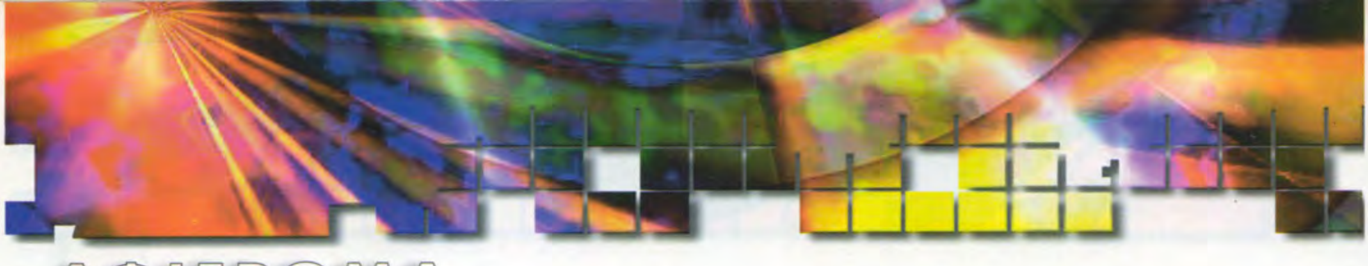
ΓΕΝΙΚΑ ΠΕΡΙ ΚΙΝΟΥΜΕΝΗΣ ΕΙΚΟΝΑΣ

Μία κινηματογραφική ταινία δεν είναι τίποτε άλλο από μία ακολουθία στατικών εικόνων (καρέ), με μικρές διαφορές η μία από την άλλη που, όταν προβληθούν με την κατάλληλη ταχύτητα, δίνουν την εντύπωση της κανονικής κίνησης. Και εδώ υπεύθυνο είναι το μεταίσθημα. Για να πετύχουμε την κανονική αυτή κίνηση πρέπει τα καρέ που θα εναλλάσσονται να είναι περίπου 50 το δευτερόλεπτο. Αυτό βέβαια πρέπει να ισχύει όχι μόνο στην προβολή αλλά και στη λήψη της ταινίας. Πολύ παλιές ταινίες που γυρίστηκαν όταν οι μηχανές λήψης δεν είχαν την απαιτούμενη ταχύτητα και ακρίβεια, όταν προβάλλονται σήμερα δίνουν μία πιο γρήγορη η ελαφρά τρεμάμενη κίνηση. Για καθαρά τεχνικούς λόγους οι μηχανές προβολής προβάλλουν κάθε καρέ δύο φορές, με αποτέλεσμα στην πραγματικότητα να χρειαζόμαστε συνολικά 25 καρέ. Την εργασία αυτή αναλαμβάνει ένα ειδικό εξάρτημα που θυμίζει παπιγιόν και ονομάζεται "πεταλούδα".

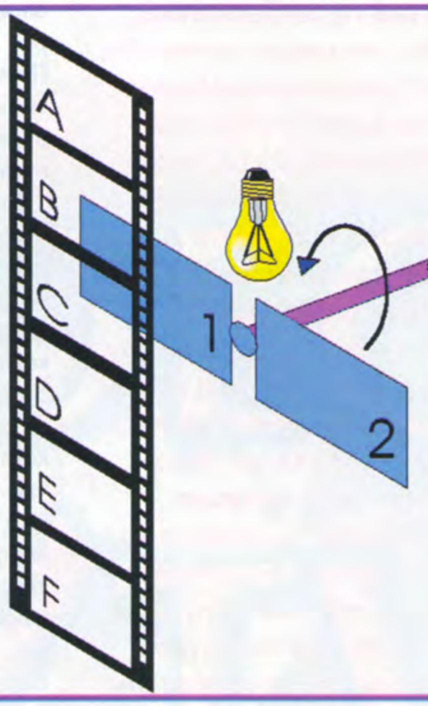
Στην τηλεόραση για να επιτύχουμε τα 50 πεδία (fields) ανά δευτερόλεπτο εκμεταλλευόμαστε τη συχνότητα του δικτύου της ΔΕΗ που είναι 50 Hz. Εδώ δεν υπάρχουν καρέ αλλά πεδία σάρωσης (raster), τα οποία όμως για να προβληθούν δύο φορές χρησιμοποιείται ένα τέχνασμα. Προτού όμως προχωρήσουμε, καλό είναι να μιλήσουμε λίγο για τον τρόπο με το οποίο η τηλεόραση απεικονίζει ό,τι βλέπουμε.

Το βασικό εξάρτημα των συσκευών τηλεόρασης αλλά και των monitors είναι ο καθοδικός σωλήνας. Αυτός εκπέμπει τρεις δέσμες ηλεκτρονίων πάνω στη φθορίζουσα επιφάνεια της οθόνης. Ειδικά πλακίδια και πηνία αναλαμβάνουν την απόκλιση της δέσμης ώστε να μπορεί να φθάσει σε κάθε σημείο αυτής της επιφάνειας. Ετσι, η εικόνα σχηματίζεται από ένα σύνολο οριζόντιων γραμμών (σαρώσεις) που ο αριθμός τους εξαρτάται από το σύστημα εκπομπής-λήψης που έχει υιοθετήσει κάθε κράτος. Υπάρχει το σύστημα NTSC (National Television Standard Committee) με 525 γραμμές, το PAL (Phase Alternation Lines) με 625 γραμμές, το γαλλικό Secam (Sequential Couleur Avec Memoire) με 625 γραμμές, το PAL-M για τη Βραζιλία. Το νέο, αλλά και μελλοντικό για την Ευρώπη, standard φαίνεται να είναι το HDTV (High-Definition Television) που έχει υψηλή ανάλυση και λόγο πλευρών 16:9 αντί για 4:3 των σημερινών τηλεοράσεων. Στην Ελλάδα χρησιμοποιείται το PAL, ενώ τα κρατικά κανάλια προβάλλουν κάποιες εκπομπές σε PAL-PLUS (λόγος 16:9). Στην TV δεν υπάρχει "πεταλούδα", αλλά και εδώ βλέπουμε την ίδια εικόνα (frame) δύο φορές. Αυτό επιτυγχάνεται χωρίζοντας κάθε frame σε δύο πεδία (fields).

Καθώς γίνεται ο σχηματισμός της εικόνας από τις γραμμές σάρωσης, πρώτα σχηματίζεται ένα πεδίο με τις περιττές γραμμές (1, 3, 5 κ.λπ.), και μετά ένα δεύτερο με τις άρτιες (2, 4, 6 κ.λπ.) οπότε κάθε δευτερόλεπτο έχουμε 25 frames που δημιουργούνται από 50 fields. Αυτό ονομάζεται πλεκτή σάρωση ή στα αγγλικά interlaced. Θα έχετε σίγουρα ακούσει για τα νέα μοντέλα τηλεοράσεων της Philips που φέρουν το όνομα Match Line 100 Hz. Εδώ η Philips, για να πετύχει σταθερότερη εικόνα, χρησιμοποιεί συχνότητα 100 Hz, με αποτέλεσμα να διπλασιάζονται οι σαρώσεις ανά δευτερόλεπτο.



ΠΤΕΡΥΓΙΟ	ΚΑΡΕ
1	A
2	A
1	B
2	B
1	C
2	C
1	D
2	D
1	E
2	E
1	F
2	F



Η παρουσίαση κάθε καρέ δύο φορές επιτυγχάνεται με τη χρήση της "πεταλούδας".

VIDEO ΚΑΙ ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ

Τα monitors διαφέρουν αρκετά από λειτουργική άποψη σε σχέση με τις συσκευές τηλεοράσεων. Τα μεν πρώτα είναι κατασκευασμένα έτσι ώστε να παρουσιάζουν γραφικά που το χρώμα τους καθορίζεται από τις ψηφιακές διαβαθμίσεις και την ποσότητα των τριών βασικών χρωμάτων (Red Green Blue), το λεγόμενο RGB, ενώ οι δεύτερες χρησιμοποιούν composite σήμα στο οποίο όλα τα σήματα είναι "φορτωμένα" σε ένα φέρον σήμα. Τα σήματα αυτά είναι το Luminance (μεταφέρει πληροφορίες του μαύρου και του άσπρου), το chrominance (μεταφέρει πληροφορίες για το χρώμα) και, τέλος, το σήμα χρονισμούαμαύρωσης (όταν η δέσμη του καθοδικού σωλήνα επιστρέφει και δεν πρέπει να είναι ορατή αυτή η επιστροφή της). Από την άλλη, τα monitors κατασκευάστηκαν για να παρουσιάζουν ως επί το πλείστον στατικές εικόνες, ενώ οι τηλεοράσεις για να παρουσιάζουν video. Ετσι, μία από τις εργασίες ενός μηχανισμού ψηφιοποίησης, όπως οι κάρτες video, είναι η μετατροπή του ενός συστήματος στο άλλο. Μία τέτοια κάρτα παίρνει σήμα PAL ή άλλου συστήματος και το μετατρέπει σε ψηφιοποιημένο σήμα.

ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ VIDEO ΚΑΙ VIDEO STANDARDS

Οι κάρτες διαθέτουν εξόδους composite ή S-Video. Στο S-Video έχουμε καλύτερη αναπαραγωγή χρωμάτων, λόγω του επιπλέον σήματος που φέρει το συγκεκριμένο σύστημα σε σχέση με το composite και αφορά στη φωτεινότητα και το χρώμα. Το σήμα αυτό είναι γνωστό ως Y/C (Y για τα στοιχεία φωτεινότητας και C για τα στοιχεία χρώματος).

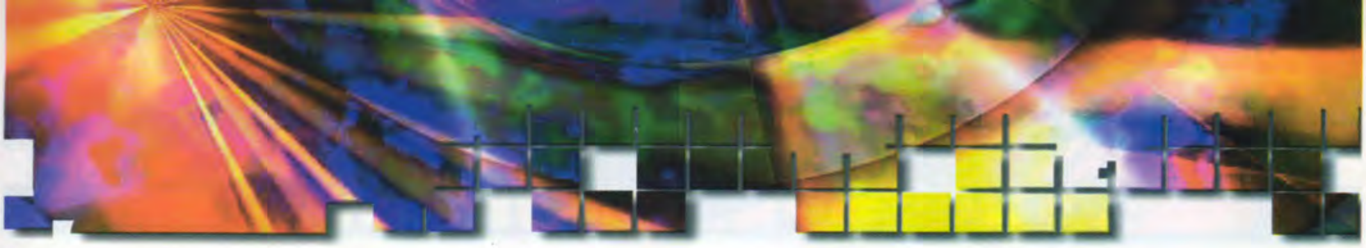
Διάφορα συστήματα όμως χρησιμοποιούνται και στις συσκευές video. Γνωστότερο και πιο διαδεδομένο σύστημα συσκευών video οικιακής χρήσης είναι το VHS (Video Home System). Η ταινία της κασέτας αυτού του συστήματος έχει πλάτος 2 ίντσες και το όλο σύστημα στηρίζεται σε PAL composite σήμα (για την Ελλάδα). Αρκετό καιρό τώρα κυκλοφορεί το νέο VHS που φέρει την ονομασία S-VHS και στηρίζεται σε PAL S-Video σήματα. Αλλα συστήματα είναι το Hi 8 (video κάμερες SONY), το BETA και το παλαιότερο 2000 της Philips - Grundig με κασέτα διπλής όψης που δεν είχε όμως την αναμενόμενη επιτυχία.

AVI ΚΑΙ QUICK TIME VIDEO

Τα αρχεία που γράφονται στο δίσκο είναι αρχεία στηριζόμενα στο Video for Windows της Microsoft ή στο Quick Time της Apple. Και τα δύο αυτά standards χρησιμοποιούνται για την αποθήκευση video στο σκληρό δίσκο. Το Quick Time αναπτύχθηκε για τους Mac και μετά η Apple το μετέφερε σε πλατφόρμα IBM PC και συμβατών. Πρέπει να πούμε πως αυτό που καθορίζει την ποιότητα της εικόνας σε ένα αρχείο video είναι ο αριθμός των frames ανά δευτερόλεπτο. Είτε Video for Windows είτε Quick Time format χρησιμοποιήσουμε, αν κατά τη στιγμή της εγγραφής έχουμε απώλεια frames, το αποτέλεσμα δεν είναι το επιθυμητό. Ενας αριθμός 15 frames ανά δευτερόλεπτο θεωρείται ως ο minimum ικανοποιητικός. Πώς όμως χάνο-



Η ιδιότητα του ανθρώπινου ματιού να συγκρατεί μία στιγμιαία εικόνα για περίπου 1/10 του δευτερολέπτου ονομάζεται μεταίσθημα.



νται τα frames; Εδώ καθαρά υπεύθυνο είναι το hardware, που ακόμα και σήμερα δεν έχει την απαιτούμενη ταχύτητα ώστε να δεχθεί αυτόν το μεγάλο όγκο δεδομένων. Ο όγκος αυτός είναι ανάλογος των frames/sec, της διάστασης του video που θέλουμε να συλλάβουμε και του βάθους χρώματος που θα έχουν τα frames. Ετσι, ένα αρχείο 200 frames με διάσταση 320x200 και βάθος 24 bit είναι πολύ μεγαλύτερο από ένα με μικρότερες διαστάσεις και βάθος χρώματος 16 bit. Οπως είπαμε, στο σύστημα PAL τα frames/sec είναι 25. Εχοντας μια τόση μεγάλη ροή δεδομένων την ώρα της εγγραφής από μία πηγή PAL, μερικά από τα frames χάνονται. Το φαινόμενο αυτό είναι γνωστό ως dropped frames. Πώς θα πετύχουμε τη μη απώλεια των frames; Η μόνη λύση είναι η χρήση καρτών συμπίεσης όπως M-JPEG.

ΣΥΜΠΙΕΣΗ - ΑΠΟΣΥΜΠΙΕΣΗ

Στην επεξεργασία εικόνας video μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών, πολλές φορές το αποτέλεσμα γράφεται στον σκληρό δίσκο, ώστε αργότερα να χρησιμοποιηθεί σε multimedia εφαρμογές, παρουσιάσεις ή οπουδήποτε αλλού απαιτούνται σκηνές video. Προτού προχωρήσουμε στην επεξεργασία εικόνας video, θα μιλήσουμε λίγο για τον τρόπο που γράφεται το video στο δίσκο.

Οταν γίνεται εγγραφή στο δίσκο μίας στατικής εικόνας -παραδείγματος χάριν, το αποτέλεσμα ενός σκαναρίσματος- το τελικό μέγεθός της καθορίζεται από το γινόμενο του συνόλου των σημείων που την αποτελούν επί το βάθος χρώματος, συν κάποια ακόμα Kbytes για διάφορα άλλα στοιχεία που αφορούν στην εικόνα (π.χ. header) και το format της. Επί παραδείγματι, μια εικόνα 800x600 με 24 bit χρώ-

ΛΕΞΙΚΟ ΟΡΩΝ

Μεταίσθημα: Το χαρακτηριστικό του ανθρώπινου ματιού να συγκρατεί μία στιγμιαία εικόνα για 1/10 του δευτερολέπτου.

JPEG: Joint Photographic Expert Group. Ενας αλγόριθμος συμπίεσης στατικών εικόνων.

M-JPEG: Motion-JPEG. Μέθοδος συμπίεσης ακολουθίας εικόνων JPEG που απαρτίζουν ένα αρχείο Video.

MPEG: Μέθοδος αποσυμπίεσης αρχείων που συμπιέστηκαν με τη μέθοδο M-JPEG.

TV TUNER: Τηλεοπτικός δέκτης.

FM: Διαμόρφωση κατά συχνότητα (FM=Frequency Modulation).

FM TUNER: Ραδιοφωνικός δέκτης FM.

PAL: Phase Alternation Lines. Το κυριότερο σύστημα εκπομπής τηλεοπτικού σήματος της Ευρώπης. Υποστηρίζει 625 γραμμές.

SECAM: Sequential Couleur Avec Memoire. Το γαλλικό σύστημα εκπομπής τηλεοπτικού σήματος.

NTSC: National Television Standard Committee. Το αμερικανικό σύστημα εκπομπής τηλεοπτικού σήματος.

HDTV: High-Definition Television. Νέο σύστημα εκπομπής τηλεοπτικού σήματος με υψηλή ευκρίνεια και λόγο πλευρών 16/9.

Frame: Μία από τις πολλές εικόνες που απαρτίζουν ένα video.

Καρέ: Μία από τις πολλές εικόνες που απαρτίζουν μία κινηματογραφική ταινία.

Frame Capture: Εγκλωβισμός frame, λέγεται και frame grabbing.

Video Capture: Εγκλωβισμός σκηνής, λέγεται και video grabbing.

Video Overlay: Προβολή εικόνας Video ή TV πάνω στην επιφάνεια εργασίας ενός monitor.

Interlaced: Πλεκτή σάρωση.

VfW: Video for Windows. Πρωτόκολλο της Microsoft για παρουσίαση και αποθήκευση σκηνών video στο σκληρό δίσκο κάτω από περιβάλλον Windows. Δημιουργεί αρχεία με extension AVI.

QTV: Quick Time Video. Πρωτόκολλο της Apple για παρουσίαση και αποθήκευση σκηνών video στο σκληρό δίσκο για τους Mac και κάτω από περιβάλλον Windows.

CD-I: CD-Interactive. Συσκευές που συνδυάζουν κονσόλα παιχνιδιών και παρουσίαση video με τη μέθοδο MPEG.

Composite Video: Σύστημα εξόδου και μεταφοράς σήματος video από μία συσκευή σε κάποια άλλη.

Chrominance: Ενα από τα σήματα του Composite Video. Μεταφέρει πληροφορίες για το χρώμα.

Luminance: Ενα δεύτερο σήμα του Composite Video. Μεταφέρει πληροφορίες του μαύρου και του άσπρου.

S-video: Νέο εξελιγμένο σύστημα εξόδου και μεταφοράς σήματος video.

VHS: Video Home System. Το πιο διαδεδομένο σύστημα συσκευών video (VCR) στην Ευρώπη.

Field: Μία από τις δύο παρουσιάσεις της ίδιας εικόνας σε κινηματογραφική ταινία ή ταινία video. Δύο fields σχηματίζουν ένα frame.

RGB: Red Green Blue. Τα τρία βασικά χρώματα στα όποια στηρίζονται τα monitors και οι συσκευές τηλεόρασης.

Τιτλέζα: Συσκευή υποτιτλισμού.

Chroma Key: Μέθοδος με την οποία ένα χρώμα ή ένα μέρος του φάσματος των χρωμάτων αποκτά, θα μπορούσαμε να πούμε, διαφάνεια. Για παράδειγμα, ένα κείμενο με λευκά γράμματα πάνω σε μαύρο φόντο με Chroma key στο μαύρο, όταν μειξαριστεί με ένα σήμα video, το αποτέλεσμα που παίρνουμε είναι όμοιο με αυτό των υπότιτλων των ταινιών.

Lumma key: Μέθοδος με την οποία, ανάλογα με τη φωτεινότητα, κάποια σημεία της εικόνας αποκτούν διαφάνεια.

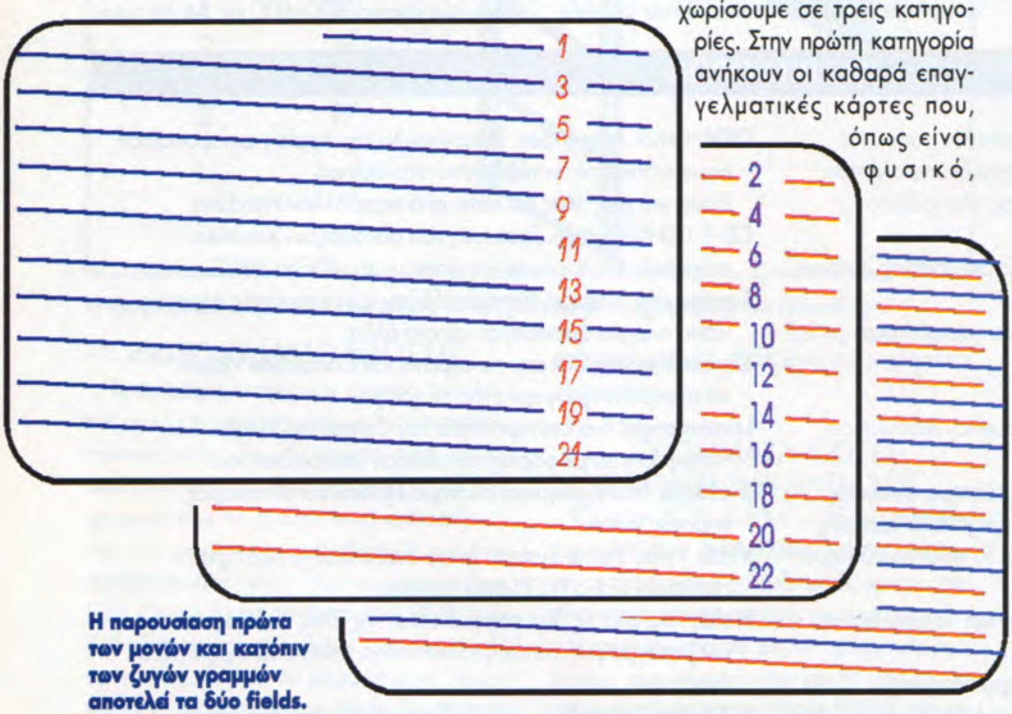
Feature Connector: Ειδική θέση που διαθέτουν οι κάρτες γραφικών για σύνδεση άλλων καρτών με σκοπό την απευθείας επικοινωνία μεταξύ τους.



μα θα είχε πραγματικό μέγεθος 11,2 Mbyte. Οπως καταλαβαίνετε αυτά τα μεγέθη είναι τεράστια. Γνωρίζοντας, δε, πως το video είναι μία ακολουθία στατικών εικόνων, αντιλαμβάνεστε τι χώρος απαιτείται για μία ολιγόλεπτη σκηνή. Στην πραγματικότητα, όμως, όταν αποθηκεύεται μια εικόνα στο δίσκο συμπιέζεται με κάποιους αλγορίθμους που μειώνουν το συνολικό μέγεθος χωρίς να αλλοιώνουν την ίδια την εικόνα. Ακριβώς το ίδιο συμβαίνει και στην αποθήκευση video. Εδώ η συμπίεση μπορεί να γίνει μέσω software ή μέσω ειδικού hardware. Το πιο συνηθισμένο standard είναι το JPEG (Joint Photographic Expert Group) που συμπιέζει στατικές εικόνες. Το Motion-JPEG συμπιέζει ακολουθίες εικόνων JPEG, ενώ το MPEG αντίστοιχα αποσυμπιέζει τέτοιες ακολουθίες. Η αποσυμπίεση MPEG μπορεί να υλοποιηθεί πολύ εύκολα και οι περισσότερες κάρτες γραφικών μπορούν να πετύχουν πολύ καλές ταχύτητες και να παρουσιάσουν αρκετά ποιοτικό video. Η χρήση βέβαια ειδικής κάρτας αποσυμπίεσης MPEG έχει, όπως είναι φυσικό, τα καλύτερα αποτελέσματα. Από την άλλη πλευρά, για να συμπιέσουμε κατά τον ιδανικότερο δυνατό τρόπο αρχεία εικόνας video, είναι απαραίτητη η κάρτα Motion-JPEG, η οποία συνήθως είναι daughterboard που "κουμπώνει" πάνω σε μία κάρτα video. Πιθανώς να έχετε ακούσει, επίσης, μερικά πράγματα για το CD-I της Philips και το Video CD. Και οι δύο αυτοί τύποι δεν είναι τίποτε άλλο από αρχεία MPEG με extension DAT.

VIDEO ΚΑΡΤΕΣ

Και τώρα οι κάρτες video. Υπάρχουν για όλα τα βαλάντια και όλες τις χρήσεις. Θα μπορούσαμε κάπως αυθαίρετα να τις χωρίσουμε σε τρεις κατηγορίες. Στην πρώτη κατηγορία ανήκουν οι καθαρά επαγγελματικές κάρτες που, όπως είναι φυσικό, κοστίζουν αρκετά χρήματα αλλά έχουν και αρκετές δυνατότητες, ενώ διαθέτουν περισσότερες από δύο εισόδους, καθώς και έξοδο για εγγραφή του αποτελέσματος της επεξεργασίας σε μία συσκευή video. Στη δεύτερη κατηγορία θα μπορούσαμε να κατατάξουμε κάποιες ημιεπαγγελματικές κάρτες που έχουν μερικές από τις δυνατότητες της πρώτης κατηγορίας και είναι ιδανικές για ερασιτεχνική ή ελαφρά επαγγελματική επεξεργασία video. Μερικές από αυτές διαθέτουν έξοδο video και συνήθως έχουν ενσωματωμένο TV tuner. Τέλος, υπάρχουν και οι απλές κάρτες που μετατρέπουν το PC σε τηλεόραση ή ραδιόφωνο. Πέρα όμως από αυτές τις κάρτες, υπάρχουν και οι λεγόμενες daughter- boards που "κουμπώνουν" πάνω στις κανονικές κάρτες και προσφέρουν δυνατότητες συμπίεσης ή αποσυμπίεσης M-JPEG και MPEG αντίστοιχα στις κάρτες που τις φιλοξενούν. Οι περισσότερες κάρτες διαθέτουν frame capture, κάτι που σημαίνει πως εγκλωβίζουν την επιθυμητή στιγμή ένα frame από τα πολλά που απαρτίζουν ένα αρχείο video. Εχουμε δηλαδή μία φωτογραφία προερχόμενη από τα frames του αρχείου Video έτοιμη για επεξεργασία, εκτύπωση ή χρήση σε multimedia εφαρμογές ή κείμενα. Κάποιες άλλες κάρτες, εκτός από frame capture, διαθέτουν και Video Capture που είναι ο εγκλωβισμός ενός αριθμού frames. (Στην ουσία η εγγραφή στο δίσκο ενός αρχείου Video προερχόμενου από μία πηγή video όπως ένα TV tuner ή κάποια κάμερα.)

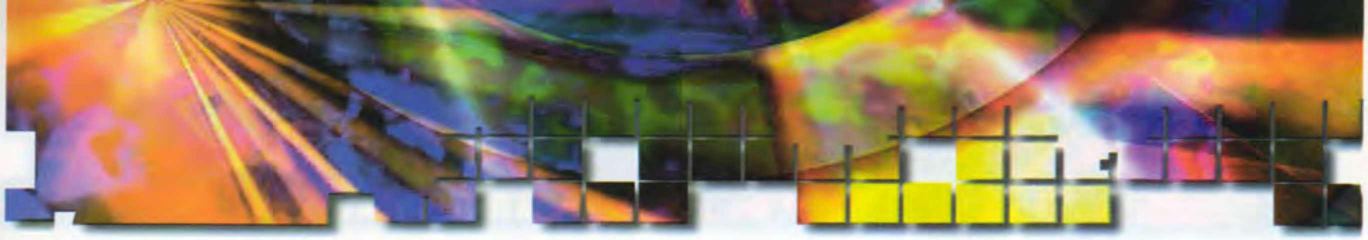


Η παρουσίαση πρώτα των μονών και κατόπιν των ζυγών γραμμών αποτελεί τα δύο fields.

ΟΙ ΚΑΡΤΕΣ ΤΟΥ ΑΦΙΕΡΩΜΑΤΟΣ

Σε αυτό το αφιέρωμα παρουσιάζουμε κάρτες video με διάφορες δυνατότητες και τιμές. Είναι όλες κάρτες τις οποίες θα βρείτε στην αγορά, χωρίς να υπάρχουν μοντέλα που θα χρειαστεί, για να τα αποκτήσει κάποιος, να καταφύγει στη λύση της ειδικής παραγγελίας. Εξάλλου, αν κάποιος χρειάζεται μία κάρτα, η οποία για να αποκτηθεί πρέπει να έρθει από το εξωτερικό, τότε σίγουρα οι γνώσεις και η εξειδίκευσή του είναι τόσο μεγάλες ώστε δεν έχει ανάγκη το αφιέρωμα προκειμένου να πάρει μία γεύση για το τι κυκλοφορεί στην αγορά.

Μερικές από τις κάρτες που παρουσιάζονται είναι απλώς TV tuners που θα τα χρησιμοποιήσει κάποιος μόνο για να απολαμβάνει τηλεοπτικά κανάλια την ώρα που εργάζεται στο PC του. Εχει δοθεί μία ιδιαίτερη έμφαση στη Movie Machine II της Fast, λόγω των ολοκληρωμένων δυνατοτήτων που παρέχει, ενώ επίσης θα σας βοηθήσει αρκετά να κατανοήσετε διάφορους όρους που αναφέρονται σε λειτουργίες όπως chroma key και titling, τις οποίες η συγκεκριμένη κάρτα υποστηρίζει.



ΚΑΡΤΕΣ VIDEO

MOVIE MACHINE II



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Video IN	Ναι
Video OUT	Ναι
TV Tuner	Ναι
Radio Tuner	Οχι
Video Capture	Ναι
Frame Capture	Optional
Κάρτα ήχου	Οχι

Η Movie Machine II είναι μία κάρτα της γερμανικής εταιρίας FAST που έχει ιδιαίτερη πείρα στην κατασκευή προϊόντων για επεξεργασία video μέσω ηλεκτρονικών υπολογιστών. Εχει δυνατότητες που εκπλήσσουν και θα τις συναντήσει κάποιος σε κάρτες επαγγελματικών προδιαγραφών και δυνατοτήτων.

Καταρχήν, για το video capture, η Movie Machine χρειάζεται την προσθήκη μιας daughterboard M-JPEG με την οποία θα γίνεται συμπίεση του παραγόμενου αρχείου. Αντίστοιχα για την αποσυμπίεση, η Movie Machine II δέχεται και MPEG daughterboard που, με τη χρήση CD-I συμβατού CD-ROM drive (MPEG1), "παίζει" και αρχεία CD-I. Εμπεριέχει TV tuner της Philips με TeleText που, με τη χρήση του προγράμματος Movie TV, είναι ιδιαίτερα εύκολο στο χειρισμό. Η παρουσίαση του video γίνεται σε παράθυρο ή full screen. Η κάρτα έχει μέγιστη ανάλυση 1280x1024 και διαθέτει δύο εισόδους για σύνδεση αντίστοιχων εξωτερικών πηγών σήματος video όπως κάμερες και συσκευές video. Η μία είσοδος είναι Composite και η άλλη S-Video, που μετατρέπεται σε Composite με τη χρήση ειδικού adaptor. Το σημαντικό χαρακτηριστικό της Movie Machine II είναι η έξοδος video που διαθέτει, στην οποία μπορεί να συνδεθεί ένα monitor ή μία συσκευή εγγραφής video. Με τη χρήση του προγράμματος Movie Studio έχουμε τη δυνατότητα να κάνουμε real time μείξη δύο πηγών video ή υποτιτλισμό (χρήση ως τιτλέζα) χρησιμοποιώντας chroma key και lumma key.

Η κάρτα συνοδεύεται από δύο δισκέτες με τους drivers και το απαραίτητο λογισμικό. Επίσης, περιλαμβάνει με το CU-SeeMe για video conference μέσω Internet. Εκτός από την κάρτα, στο κουτί της συσκευασίας θα βρείτε ένα πολύ καλό manual, δύο adapters για μετατροπή των βυσμάτων S-Video σε βύσματα composite, ένα ειδικό βύσμα για τη σύνδεση κεραίας στο TV tuner και, τέλος, ένα καλώδιο που συνδέεται στην MM II και βγάζει όλες τις υπόλοιπες συνδέσεις μακριά από την κάρτα εκτός από το βύσμα του monitor.

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24,
τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

75.847 δρχ. πλέον ΦΠΑ



Εδώ βλέπουμε τις δυνατότητες του Chroma Key.

M-JPEG EXTENSION FOR MM II

Πρόκειται για την daughterboard που "κουμπώνει" πάνω στη Movie Machine II και της δίνει δυνατότητα Video Capture. Εχει τη δυνατότητα ρύθμισης του λόγου συμπίεσης και επιτρέπει την προβολή του video σε full screen mode σε συσκευή τηλεόρασης και σε monitor (Overlay). Αν και στο κουτί της συσκευασίας υποστηρίζεται πως την κάρτα συνοδεύει το Adobe Premier LE 4.0 και το PhotoShop μέσα στο κουτί υπήρχε το Media Studio Video edition της Ulead. Επίσης, στη συσκευασία θα βρείτε το Xing Mpeg Encoder που μετατρέπει τα αρχεία τύπου avi σε αρχεία MPEG. Παρέχεται ακόμα η δυνατότητα, μέσω της κάρτας ήχου, να ψηφιοποιείται εκτός από το video και ο ήχος.



ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24,
τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

38.136 δρχ. πλέον ΦΠΑ

ΑΦΙΕΡΩΜΑ

MPEG EXTENSION FOR MM II ΚΑΙ FPS 60

Η δεύτερη daughter board που έχει κατασκευαστεί για να δώσει στη Movie Machine II αλλά και στην FPS 60



τη δυνατότητα αναπαραγωγής αρχείων σε MPEG1 format. Σε αυτό το format στηρίζονται τα video CDs και τα CD-I της Philips. Η προβολή του video γίνεται και σε full screen mode, τόσο σε συσκευή τηλεόρασης όσο και σε monitor (Overlay). Ο ήχος έχει ποιότητα audio CD, ενώ το play back μπορεί να γίνει και με το media player των Windows ή με οποιαδήποτε άλλη εφαρμογή. Συνοδεύεται από τρία CD δείγματα MPEG1. Αν το CD-ROM drive σας είναι CD-I συμβατό, μπορεί να δεχτεί και CD με τέτοιου είδους αρχεία.

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24,
τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

37.288 δρχ. πλέον ΦΠΑ

FAST FPS 60

Η FPS 60 είναι μία κάρτα της Fast που συγκαταλέγεται στις ημιεπαγγελματικές κάρτες. Έχει ενσωματωμένο το hardware συμπίεσης M-JPEG, ενώ μπορεί να δεχτεί σε feature connector το MPEG Extension. Συνδέεται στην κάρτα ήχου (για να χρησιμοποιεί τους πόρους της όπου απαιτείται). Επιτρέπει video capture χωρίς



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Ναι
TV Tuner	Οχι
Radio Tuner	Οχι
Video Capture	Ναι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Οχι

απώλεια frames σε ρυθμούς 50 ή 60 για PAL ή NTSC αντίστοιχα. Θεωρείται το best seller της Fast και χρησιμοποιείται κατά κόρον σε εφαρμογές παρουσιάσεων και στην παραγωγή multimedia applications. Δεν είναι υποχρεωτική η ύπαρξη ενός ειδικού monitor για την παρουσίαση των αποτελεσμάτων, αλλά υπάρχει η δυνατότητα προβολής στο ίδιο το monitor του υπολογιστή. Δεν διαθέτει live video mixer ούτε TV tuner.

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24,
τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

58.500 δρχ. πλέον ΦΠΑ

FAST AV MASTER

Η AV MASTER είναι μία κάρτα επαγγελματικών δυνατοτήτων που επιτρέπει video capture όλων των frames (50 ή 60 για PAL ή NTSC αντίστοιχα), συνδυάζοντας την εικόνα και τον ήχο On board, με αποτέλε-



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Ναι
TV Tuner	Οχι
Radio Tuner	Οχι
Video Capture	Ναι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Ναι

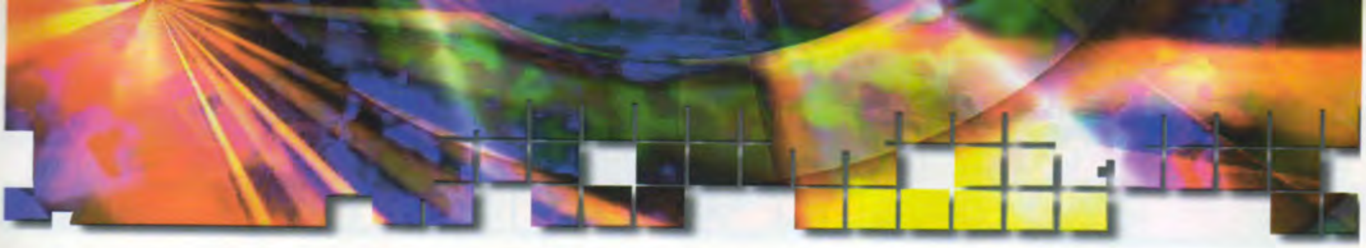
σμα να υπάρχει τέλειος συγχρονισμός ήχου και εικόνας. Δεν είναι απαραίτητη η ύπαρξη κάρτας ήχου για τη μείξη και το editing του video, ενώ παρέχονται ταχύτατα αποτελέσματα λόγω της χρήσης του PCI BUS, κάτι που σημαίνει πως οι εντολές από και προς τη CPU είναι πολύ γρήγορες. Είναι μία Plug and Play κάρτα και αυτό της εξασφαλίζει πολύ εύκολη εγκατάσταση. Διαθέτει εισόδους για VHS και S-Video/Hi 8, το δε ψηφιακό video είναι επιπέδου studio. Συνοδεύεται από το Media Studio Video Editor. Ως professional εργαλείο δεν διαθέτει TV Tuner, κάτι βέβαια που δεν χρειάζεται στους επαγγελματίες της εικόνας.

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24,
τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

210.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ



FAST SCREEN MACHINE

Η FAST SCREEN MACHINE είναι μία ιδιόρρυθμη κάρτα video κατασκευασμένη ειδικά για χρήση σε παρουσιάσεις και multimedia εφαρμογές. Στο εγχειρίδιο της



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Ναι
TV Tuner	Όχι
Radio Tuner	Όχι
Video Capture	Όχι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Όχι

SCREEN MACHINE αναφέρεται πως είναι δυνατή η εγκατάσταση στον ίδιο υπολογιστή μέχρι και τεσσάρων τέτοιων καρτών για ταυτόχρονη παρουσίαση video σε ισάριθμα παράθυρα με εξασφαλισμένη ποιότητα για τις σκηνές video. Η κάρτα είναι σε θέση να κάνει frame capture, ενώ δεν παρέχεται η δυνατότητα video capture χωρίς την προσθήκη ειδικής κάρτας συμπίεσης M-JPEG. Αν και δεν διαθέτει TV Tuner on board, υπάρχει θέση για την προσθήκη μίας daughterboard που ονομάζεται SCREEN TV και διαθέτει TeleText. Η κάρτα διαθέτει έξοδο ήχου και είσοδο video με composite σήμα. Πρόκειται για μία εξειδικευμένη κάρτα που δεν θα ικανοποιήσει τον μέσο χρήστη.

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

184.746 δρχ. πλέον ΦΠΑ

miroMEDIA PCTV

Η miroMEDIA PCTV είναι μία μικρή σε μέγεθος κάρτα που ανήκει στην κατηγορία καρτών TV tuners. Εχει πολύ καλή απεικόνιση και πρέπει να σημειωθεί πως ήταν η μόνη κάρτα που δεν απαίτησε ειδικές ρυθμίσεις ώστε το ενεργό παράθυρο στο οποίο προβάλλεται η κινούμενη εικόνα να βρίσκεται μέσα στα επιθυμητά όρια. Παρουσιάζει εικόνα TV σε παράθυρο ή full screen. Η Miro επιτρέπει frame capture, ενώ είναι δυνατό και το video capture, με κάποιες απώλειες frames, ακόμα και αν δεν υπάρχει ειδική κάρτα συμπίεσης M-JPEG (αυτό επιτυγχάνεται λόγω του PCI). Εχει μία S-Video είσοδο και έξοδο ήχου που, με το ειδικό βύσμα που παρέχεται, συνδέεται στο line in της κάρτας ήχου. Πρόκειται για μία τέλεια λύση για όσους ενδιαφέρονται να αποκτήσουν ένα καλό TV tuner.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Όχι
TV Tuner	Ναι
Radio Tuner	Όχι
Video Capture	Όχι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Όχι

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

29.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

VIDEOHIGHWAY TV

Η VideoHighway TV είναι μία κάρτα κατασκευασμένη για να μετατρέπει απλώς την οθόνη του υπολογιστή μας σε συσκευή τηλεόρασης. Πρόκειται για μία φιλοσοφία κατασκευής που προέρχεται από τις πρώτες κάρτες TV και τείνει πλέον να εξαφανιστεί. Δεν διαθέτει είσοδο και έξοδο video, παρά μόνο είσοδο και έξοδο ήχου. Ολες οι λειτουργίες γίνονται από το πληκτρολόγιο του υπολογιστή, μια και η παρουσίαση των κινούμενων εικόνων καλύπτει όλη την οθόνη. Μια κάρτα για όσους χρειάζονται μία ακόμη συσκευή τηλεόρασης και δεν έχουν ανάγκη τον υπολογιστή τους την ώρα που βλέπουν το αγαπημένο τους πρόγραμμα.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Όχι
Video OUT	Όχι
TV Tuner	Ναι
Radio Tuner	Όχι
Video Capture	Όχι
Frame Capture	Όχι
Κάρτα ήχου	Όχι

ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

AITECH TV&FM VIDEO CARD TVR-202

Αν και η TV&FM VIDEO CARD TVR-202 είναι μία κανονική κάρτα, η AITech, όπως θα δείτε στη συνέχεια, συνηθίζει να κατασκευάζει τα προϊόντα της για εξωτερική σύνδεση μέσω παράλληλης θύρας. Η TVR-202 είναι μία κάρτα που συνδυάζει κάρτα video, TV tuner και FM tuner.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Οχι
TV Tuner	Ναι
Radio Tuner	Ναι
Video Capture	Οχι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Οχι

Κάνει frame capture από live video ή από την εικόνα του TV tuner. Δεν έχει δυνατότητα video capture. Ο τηλεοπτικός δέκτης είναι εφοδιασμένος με TeleText και το software που διαθέτει δίνει τη δυνατότητα να δούμε 16 κανάλια συγχρόνως. Η μέγιστη ανάλυση που υποστηρίζεται είναι 1280x1024, ενώ το digital video είναι της τάξεως των 64.000 χρωμάτων. Οι είσοδοι είναι αρκετές και περιλαμβάνουν composite video, S-VIDEO, stereo audio in, FM antena 75 Ohm. Δεν υπάρχει έξοδος video. Ο ραδιοφωνικός δέκτης έχει πολύ καλή λήψη και απόδοση.

ΔΙΑΘΕΣΗ

M-Data, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9962680

ΤΙΜΗ

75.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

AITECH AIGOTCHA

Το AITech AIGOTCHA είναι ένα προϊόν που ακολουθεί τη φιλοσοφία κατασκευής της AITech που αναφέραμε παραπάνω. Δεν πρόκειται για κάρτα αλλά για μία συσκευή που συνδέεται στην παράλληλη θύρα και τροφοδοτείται αυτόματα από αυτήν. Σκοπός αυτού του προϊόντος είναι η σύλληψη εικόνων (frame capture) από πηγές video όπως κάμερες, συσκευές video (VCR) ή οποιαδήποτε άλλη συσκευή διαθέτει έξοδο video. Υποστηρίζει πολύ μεγάλες αναλύσεις μέχρι 1600x1200. Ενα προϊόν για επαγγελματικά frame captures.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Οχι
TV Tuner	Οχι
Radio Tuner	Οχι
Video Capture	Οχι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Οχι

ΔΙΑΘΕΣΗ

COSMOS Tech, Δημ. Μόσχα 33, Μαρούσι, τηλ.: 6140809
M-DATA, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9962680

ΤΙΜΗ

75.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

AITECH WAVEWATCHERTV-II

Η AITech WaveWatcherTV-II είναι μία κάρτα της AITech που διαθέτει εκτός από TV tuner και radio tuner, ενώ είναι σε θέση να κάνει video capture. Διαθέτει δύο εισόδους για video, μία S-Video και μία composite video, καθώς και δύο εισόδους για ήχο stereo. Υπάρχει ακόμα και μία έξοδος audio. Ο τηλεοπτικός δέκτης είναι PAL και δίνει τη δυνατότητα να παρακολουθούμε τηλεόραση σε παράθυρο, ενώ εργαζόμαστε πάνω σε κάποια εφαρμογή. Ο ραδιοφωνικός είναι FM και δίνει ήχο stereo. Λόγω μη ύπαρξης κάρτας M-JPEG, η μέγιστη επιφάνεια video capture περιορίζεται στα 320x240 με 65.000 χρώματα. Είναι ιδανική για χρήση σε παρουσιάσεις ή σε ανάπτυξη multimedia εφαρμογών που θα χρειαστούν σκηνές video.



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ	
Video IN	Ναι
Video OUT	Οχι
TV Tuner	Ναι
Radio Tuner	Ναι
Video Capture	Ναι
Frame Capture	Ναι
Κάρτα ήχου	Οχι

ΔΙΑΘΕΣΗ

M-Data, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9962680

ΤΙΜΗ

75.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

AITECH ROADWARRIOR PRESENTER

Το τελευταίο προϊόν της AITech είναι το RoadWarrior Presenter. Πρόκειται για ένα πακέτο που περιλαμβάνει συσκευή μετατροπής του VGA σήματος σε σήμα



ΠΙΝΑΚΑΣ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΩΝ

Video IN	Οχι
Video OUT	Ναι
TV Tuner	Οχι
Radio Tuner	Οχι
Video Capture	Οχι
Frame Capture	Οχι
Κάρτα ήχου	Οχι

video. Παρουσιάζεται σε αυτό το αφιέρωμα μόνο και μόνο για να δείξουμε πως μερικές φορές χρειάζεται να στείλουμε σήμα VGA σε κάποια συσκευή video όπως VCR, τηλεοράσεις και video projectors. Το RoadWarrior Presenter περιέχει το MultiPro CTV (συσκευή μετατροπής του VGA σήματος σε σήμα video) που διαθέτει τηλεχειριστήριο και έχει εξόδους S-Video και composite video. Στο πακέτο περιλαμβάνεται και το πρόγραμμα παρουσιάσεων Astound της Golden Disk. Καθαρά επαγγελματικό πακέτο που καλύπτει αρκετές απαιτήσεις.

ΔΙΑΘΕΣΗ

M-Data, Λ. Συγγρού 314, τηλ.: 9935680

ΤΙΜΗ

103.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

DESKTOP VIDEO CAMERA PHILIPS PCA11VC

Το αφιέρωμα αυτό έχει ως θέμα την κινούμενη εικόνα και την επεξεργασία video. Ολα αυτά δεν θα υπήρχαν αν δεν υπήρχαν οι κάμερες. Στο αφιέρωμα αυτό βοήθησε η Desktop Video Camera της Philips, PCA11VC, την οποία κρίνουμε σκόπιμο να παρουσιάσουμε μαζί με τα υπόλοιπα προϊόντα. Πρόκειται για μία επι-



τραπέζια κάμερα με καταπληκτικό design που θα κάνει όποιον την αποκτήσει περήφανο, στολίζοντας ταυτόχρονα και το γραφείο του. Ομως δεν είναι μόνο το design που εντυπωσιάζει. Η ευκρίνεια της λήψης θα μπορούσαμε να πούμε ότι πλησιάζει, χωρίς να είναι υπερβολή, το τέλειο. Εχει αρκετά καλή ανάλυση 768x582. Είναι μια PAL κάμερα που στέλνει το σήμα σε S-Video format, ενώ έχει ενσωματωμένο μικρόφωνο και είναι ιδανική για video conference. Παρά το μικρό μέγεθός της είναι σε θέση να καλύψει σκηνές με αρκετή διαύγεια. Μοναδικό ίσως ελάττωμα είναι η υψηλή τιμή της που πλησιάζει τις 100.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ αλλά, όπως λέει και η λαϊκή ρήση, "το καλό πράγμα πληρώνεται"...

ΔΙΑΘΕΣΗ

PHILIPS, 25ης Μαρτίου, Ταύρος, τηλ.: 4894911

ΤΙΜΗ

99.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

ΨΗΦΙΑΚΗ ΦΩΤΟΓΡΑΦΙΚΗ ΜΗΧΑΝΗ EPSON DIGITAL PHOTO PC500

Οι ψηφιακές φωτογραφικές μηχανές είναι μία νέα κατηγορία συσκευών που λαμβάνουν εικόνες και τις αποθηκεύ-



ουν σε μνήμη. Οι εικόνες είναι απλά frames που μπορούν στη συνέχεια να μεταφερθούν στο σκληρό δίσκο του υπολογιστή μας και μετά να αξιοποιηθούν κατάλληλα. Μία τέτοια φωτογραφική μηχανή είναι η Epson Digital Photo PC500. Η μηχανή αυτή διαθέτει 2 Mbytes μνήμη που μπορεί να αναβαθμιστεί στα 8 Mbytes. Με τα 2 Mbytes μπορεί να αποθηκεύσει 30 φωτογραφίες. Εχει ενσωματωμένο flash που λειτουργεί αυτόματα ανάλογα με τις συνθήκες φωτισμού. Πρέπει να σημειωθεί πως όλες οι φωτογραφίες στο παρόν αφιέρωμα είναι "τραβηγμένες" με αυτήν τη μηχανή. Το software της μηχανής μάς επιτρέπει να δούμε της φωτογραφίες και να τις "σώσουμε" στο δίσκο ή, αν δεν μας ικανοποιούν, να τις διαγράψουμε. Μία πρακτική λύση για όσους θέλουν ψηφιακές φωτογραφίες. Δεν πρέπει να ξεχνάμε πως οι εκτυπωτές inkjet έχουν πλέον άριστη ποιότητα εκτύπωσης και πως με τα CD Recorders η αποθήκευση εικόνων γίνεται παιχνίδι.

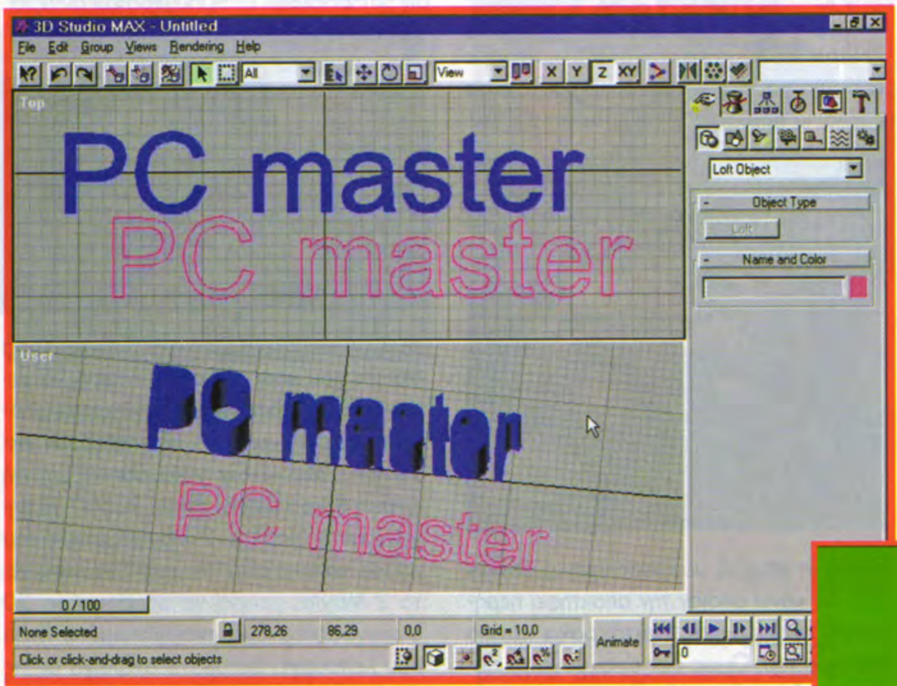
ΔΙΑΘΕΣΗ

ΠΛΑΙΣΙΟ, Στουρνάρη 24, τηλ.: 3844001

ΤΙΜΗ

149.000 δρχ. πλέον ΦΠΑ

3D STUDIO MAX
Πώς να γίνετε αόρατοι!



Πολλές φορές υπάρχει η ανάγκη να εμφανίζουμε ή να εξαφανίζουμε ένα αντικείμενο στο φόντο της σκηνής. Για να γλιτώσουμε από πολύ κόπο και πειραματισμούς θα στηριχθούμε σε ένα από τα εκατοντάδες διαθέσιμα freeware plug-ins, το οποίο περιέχεται στο πακέτο Fun Stuff του Yost Group.

Του Κώστα Καρπούζη
kkarpou@softlab.ntua.gr

Το 3D Studio στις παλαιότερες εκδόσεις του ήταν από τα πρώτα πακέτα για PC που εκμεταλλεύθηκε την ιδέα των plug-ins στο μέγιστο βαθμό. Από τη μια οι περιορισμοί που επέβαλε το λειτουργικό σύστημα στο οποίο έτρεχε και από την άλλη ο μεγάλος ανταγωνισμός από πακέτα που από τότε έτρεχαν σε Windows, έκαναν τόσο την Autodesk όσο και ελεύθερους προγραμματιστές να υλοποιούν ξεχωριστά κάποιες πρόσθετες δυνατότητες και να τις ενσωματώνουν στο κυρίως πακέτο. Με το πέρασμα του 3D Studio στα Windows το έργο αυτό έγινε πιο εύκολο, αφού η διαχείριση των πόρων του συστήματος γίνεται πλέον -κατά κύριο λόγο- από το λειτουργικό, ενώ το απαραίτητο SDK για την υλοποίηση τέτοιων προγραμμάτων διατίθεται δωρεάν μαζί με το πακέτο. Ενα άλλο χαρακτηριστικό που διευκολύνει την πρόσθεση νέων λειτουργιών στο MAX είναι η διαχείριση λειτουργιών που έχουν σχέση με τη σχεδίαση σε δύο διαστάσεις από μια πανίσχυρη βιβλιοθήκη γραφικών, τη HOOPS. Ετσι, τελικά, είναι σχετικά εύκολο μια ιδέα ενός χρήστη του πακέτου να προστεθεί στις δυνατότητές του και να συνεργαστεί άψογα με τις ήδη υπάρχουσες λειτουργίες.

Μια τέτοια ιδέα είναι και η επέκταση του συστήματος των συντεταγμένων απεικόνισης υφής (mapping coordinates), έτσι ώστε να υποστηρίζουν και αυτό που λέμε camera mapping. Προτού εξηγήσουμε περί τίνος ακριβώς πρόκειται, καλό είναι να υπενθυμίσουμε τη λειτουργικότητα και την ανάγκη ύπαρξης των mapping coordinates. Αν θέλουμε να προβάλουμε μια εικόνα πάνω σε ένα αντικείμενο, για παράδειγμα, τη φωτογραφία ενός τοίχου πάνω στην πλευρά ενός κύβου, αυτό που ουσιαστικά κάνουμε είναι να χρωματίζουμε κατά την απόδοση τα σημεία της τελικής εικόνας που αντιστοιχούν στο αντικείμενό μας, με βάση τα pixels της φωτογραφίας μας (texture map). Αυτό όμως που για εμάς είναι τις περισσότερες φορές ευκόλως εννοούμενο, πρέπει να το καθορίσουμε στον υπολογιστή βήμα προς βήμα: το πού ακριβώς και με ποιες διαστάσεις θα προβληθεί η εικόνα μας στο αντικείμενο. Στο παράδειγμά μας, δηλαδή, και χρησιμοποιώντας τις μεθόδους του MAX, θα έπρεπε να ορίσουμε ένα UVW Modifier με planar mapping πάνω στον κύβο και μετακινώντας το gizmo να το τοποθετήσουμε πάνω από την αντίστοιχη πλευρά. Αν λοιπόν θέλαμε

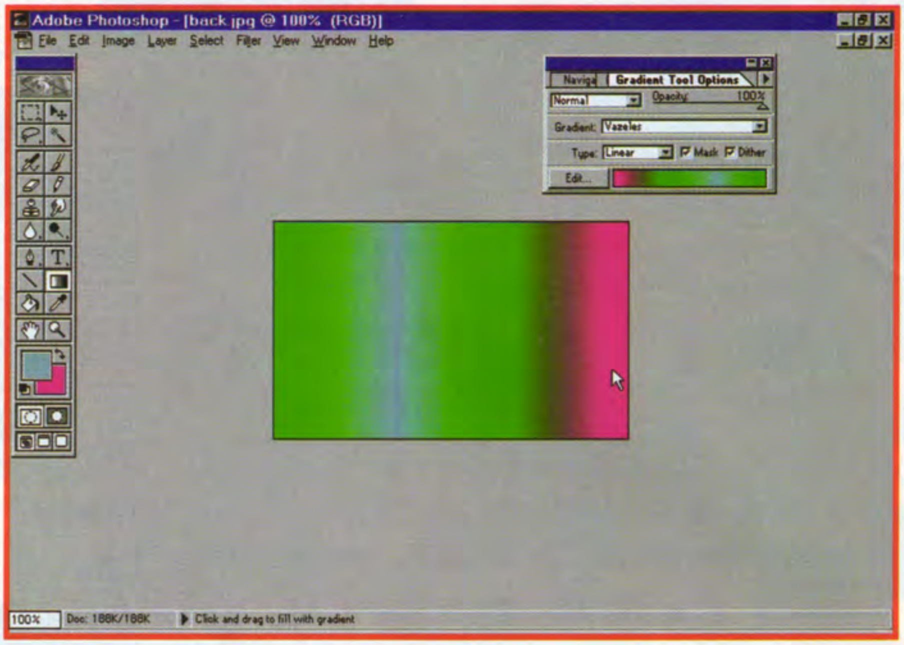
Το πρώτο rendering.



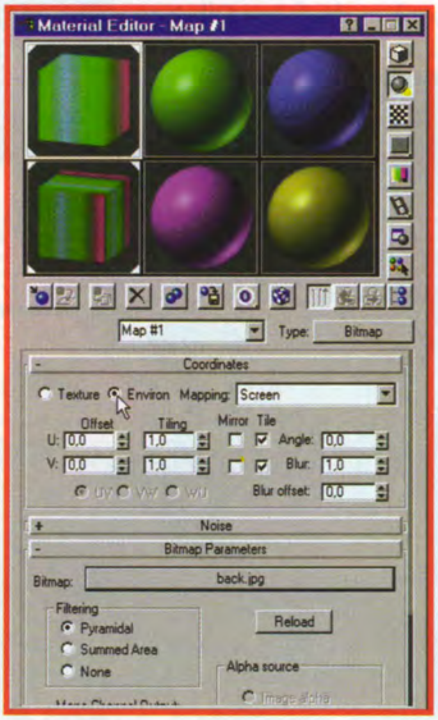
ένα αντικείμενο να χρωματίζεται το ίδιο με το φόντο και έτσι να υπάρχει στη σκηνή - ρίχνοντας ή δεχόμενο σκιές - χωρίς να φαίνεται, θα ορίζαμε την ίδια εικόνα ως environment και ως texture map σε ένα υλικό. Οταν πρόκειται για επίπεδες επιφάνειες σχεδιασμένες κάθετα προς κάποιο από τα ορθοκανονικά viewports, όχι δηλαδή στο παράθυρο user ή σε κάποια κάμερα, η προσέγγιση αυτή είναι ικανοποιητική. Οταν όμως θέλουμε να αποδώσουμε το αντικείμενό μας σε μια κάμερα και ειδικά όταν αυτή κινείται, έχουμε ένα σημαντικό πρόβλημα: οι mapping coordinates δεν ακολουθούν την κίνηση της κάμερας και έτσι το εφέ του αόρατου αντικειμένου χάνεται. Σε αυτό το σημείο έρχεται να βοηθήσει ένα utility με τη μορφή modifier ή space warp από το Yost Group, την ομάδα που ανέπτυξε το MAX για την Kinetix. Το utility αυτό είναι τμήμα του Fun Stuff που μπορεί να βρει κάποιος στο site της Kinetix (http://www.ktx.com).

THE INVISIBLE MAN

Ας δούμε λοιπόν πώς θα χρησιμοποιήσουμε το camera mapping, προκειμένου να δημιουργήσουμε μια σκηνή που θα μοιάζει με το σήμα που προβάλλει τηλεοπτικός σταθμός προτού "ρίξει" τις διαφημίσεις. Ενα λογότυπο, δηλαδή, που αρχικά είναι χρωματισμένο όπως το φόντο και μετακινείται και περιστρέφεται έτσι ώστε να γίνει τελικά ορατό. Για λογότυπο θα χρησιμοποιήσουμε κάτι απλό - η ιδέα είναι η ίδια με οποιοδήποτε αντικείμενο. Ξεκινάμε δημιουργώντας ένα αντικείμενο τύπου text με τον τίτλο του αγαπημένου μας περιοδικού και αφού ζωγραφίσουμε μια απλή γραμμή, δημιουργούμε συνδυάζοντάς τα ένα αντικείμενο τύπου loft. Αν η μορφή της γραμματοσειράς δεν μας ικανοποιεί, μπορούμε να εντοπίσουμε το αντικείμενο text και να την αλλάξουμε σε οποιοδήποτε βήμα της διαδικασίας. Πρόκειται γενικά για ένα πρόβλημα των True Type γραμματοσειρών και είναι πολύ πιθανό να συμβεί χρησιμοποιώντας γραμματοσειρές με μεγάλη καμπυλότητα στα γράμματα - αυτό είναι που ξεχωρίζει τις χιλιάδες δωρεάν οικογένειες γραμματοσειρών που βρίσκει κάποιος σε σχετικά CD-ROMs ή το Internet από εκείνες που χρειάζεται να πληρώσει για την αγορά τους. Το πρώτο βήμα τελειώνει με την εφαρμογή ενός Edit Mesh modifier στο αντικείμενό μας. Αυτό είναι αναγκαίο για τη μετατροπή του από loft object σε συνηθισμένο αντικείμενο για το texture mapping που θα ακολουθήσει. Το δεύτερο βήμα αφορά στη δημιουργία της εικόνας που θα χρησιμοποιηθεί ως φόντο της σκηνής, αλλά και στο υλικό του αντικειμένου μας. Μια εύκολη λύση είναι μια εικόνα με gradient διάφορων χρωμάτων που μπορεί να δημιουργηθεί εύκολα σε οποιοδήποτε, φθηνότερο ή ακριβότερο, πακέτο επεξεργασίας εικόνας. Οι μεταβάσεις ανάμεσα στα χρώματα είναι ιδανικές για να κάνουν το αντικείμενο να φανεί στην εικόνα μόλις αυτό αρχίσει να μετακινείται. Από το μενού Environment ορίζουμε ένα από τα υλικά του material editor σαν environment map - στην αντίστοιχη θέση του editor ορίζουμε ένα υλικό με το bitmap που δημιουργήσαμε και προσέχουμε να επιλέξουμε screen mapping στο αντίστοιχο slot. Δημιουργούμε μια target camera και την τοποθετούμε έτσι ώστε να είναι κεντραρισμένη στο αντικείμενό μας. Κάνοντας ένα πρώτο πρόχειρο render βλέπουμε το λογότυπό μας να είναι πλήρως ορατό. Πρέπει να ορίσουμε στο material editor ένα υλικό με diffuse map την εικόνα που δημιουργήσαμε και να το κάνουμε assign στο αντικείμενό μας. Ως επόμενο βήμα επιλέγουμε το camera mapping modifier από τη λίστα και αφού πατήσουμε το πλήκτρο Pick Camera, επιλέγουμε την κάμερα της σκηνής μας. Κατά πάσα πιθανότητα το modifier δεν θα βρίσκεται ανάμεσα στα πλήκτρα του modify panel και θα πρέπει να το επιλέξουμε από το πλήκτρο more. Η διαφορά του modifier από το space warp συνίσταται



Δημιουργία bitmap με gradient.



Ορισμός environment map.



Ορισμός camera mapping.

στο ότι το πρώτο υπολογίζει τις συντεταγμένες απεικόνισης στατικά, δηλαδή για τη θέση στην οποία βρίσκονται τα αντικείμενα και η κάμερα όταν το επιβάλλουμε, ενώ το δεύτερο τις προσαρμόζει στην τυχόν κίνηση της κάμερας, διατηρώντας το αντικείμενό μας αόρατο. Κάνοντας ένα νέο render βλέπουμε το λογότυπο να φαίνεται αχνά. Αυτό γίνεται παρά το ότι δεν υπάρχουν φωτεινές πηγές στη σκηνή και οφείλεται στο ότι το MAX εισάγει δύο δικές του πηγές μέχρι να δημιουργήσουμε εμείς τις δικές μας. Για να υπερβούμε αυτό το εμπόδιο, δημιουργούμε μια οποιαδήποτε φωτεινή πηγή και από το modify panel τη θέτουμε εκτός λειτουργίας από το check box Off. Αυτό γίνεται γιατί οποιοδήποτε φως στη σκηνή μας θα φανερώσει το λογότυπό μας - αν θέλουμε οπωσδήποτε κάποια φωτεινή πηγή μπορούμε να αυξήσουμε το ambient light.

Κάνοντας τώρα ένα τελικό render στην κάμερα, πρέπει να βλέπουμε μόνο το φόντο της σκηνής! Από εδώ και πέρα μπορούμε να προσθέσουμε ό,τι άλλο θέλουμε: περιστροφή της κάμερας που σημαίνει εμφάνιση του λογότυπου, morphing στο υλικό του έτσι ώστε να αλλάξει τελείως εμφάνιση ή εισαγωγή άλλων αντικειμένων στη σκηνή που να δέχονται ή να ρίχνουν σκιά στο λογότυπο. Μπορέσαμε λοιπόν μέσα σε λίγα λεπτά να



Rendering με φωτεινές πηγές.



Υλικό με texture map.

δημιουργήσουμε ένα αρκετά εντυπωσιακό animation, έτοιμο για χρήση στο παγκοσμίου εμβέλειας PC Master TV! Κι όλα αυτά με ένα plug-in που μπορεί να προμηθευτεί κάποιος από το Internet. Μην ξεχνάτε λοιπόν να ψάχνετε συχνά ανάλογα sites - εκτός από αυτό της Kinetix, πολύ χρήσιμο υλικό υπάρχει στο http://www.3dcafe.com και στο http://www.max3d.com. Μέχρι την επόμενη φορά, εκμεταλλευθείτε τη φαντασία σας - το MAX είναι σίγουρο πως θα σας βοηθήσει να την κάνετε εικόνα. ■



MAGIC
The Gathering
WEATHERLIGHT:
THE MAGIC, THE GATHERING EXPANSION
ΜΕΣΑ ΑΠΟ ΤΙΣ ΣΕΛΙΔΕΣ ΤΟΥ,
ΤΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΗΣ ΜΑΓΕΙΑΣ
ΠΡΟΣΚΑΛΕΙ ΤΟΥΣ ΒΕΤΕΡΑΝΟΥΣ ΤΟΥ "MAGIC"
ΣΤΗΝ ΑΠΟΛΥΤΗ ΑΝΑΜΕΤΡΗΣΗ!
Card Domination
Swamp
PORTAL:
THE INTRODUCTORY MAGIC, THE GATHERING
Η ΠΥΛΗ ΑΝΟΙΞΕ!
ΓΙΑ ΟΣΟΥΣ ΕΠΙΣΚΕΠΤΟΝΤΑΙ
ΤΟ "MAGIC" ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ...
ΚΑΙ ΟΧΙ ΜΟΝΟ!
MIDDLE EARTH ROLE PLAYING
ΖΗΣΕ, ΠΟΛΕΜΗΣΕ, ΘΡΙΑΜΒΕΥΣΕ
ΜΕΣΑ ΣΤΑ ΜΟΝΑΔΙΚΑ ΑΡΙΣΤΟΥΡΓΗΜΑΤΑ
ΤΟΥ J.R.R. TOLKIEN...
ΜΕ ΤΟ ΡΕΑΛΙΣΤΙΚΟ ΣΥΣΤΗΜΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ
ΠΟΥ ΑΛΛΑΞΕ ΤΟΥΣ ΚΑΝΟΝΕΣ!
CREATURES OF M.E.R.P
ΤΑ ΟΝΤΑ ΤΗΣ ΤΡΙΛΟΓΙΑΣ "LORD OF THE RINGS"
ΖΩΝΤΑΝΕΥΟΥΝ!
TREASURES OF M.E.R.P
ΟΙ ΑΜΥΘΗΤΟΙ ΘΗΣΑΥΡΟΙ ΤΟΥ ΘΡΥΛΙΚΟΥ ΚΟΣΜΟΥ
ΤΟΥ TOLKIEN ΣΑΣ ΠΕΡΙΜΕΝΟΥΝ!
MINAS TIRITH
ΑΝΑΚΑΛΥΨΤΕ ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΠΟΥ ΚΡΥΒΕΙ...
Η ΠΙΟ ΓΝΩΣΤΗ ΠΟΛΗ ΤΟΥ MIDDLE EARTH!
MORIA
ΤΟ SUPER DUNGEON ΠΟΥ ΘΑ ΣΑΣ
ΣΤΙΓΜΑΤΙΣΕΙ!
MIRKWOOD
ΤΑΞΙΔΕΨΤΕ ΣΤΟ ΔΑΣΟΣ
ΤΩΝ ΞΩΤΙΚΩΝ!
THE SHIRE
ΤΑ ΘΡΥΛΙΚΑ HOBBITS
ΣΑΣ ΚΑΛΩΣΟΡΙΖΟΥΝ
ΣΤΗΝ ΠΕΡΙΟΧΗ ΤΟΥΣ!
GOLD BELT OF LÓRIEN
MIDDLE EARTH: THE WIZARDS
ΤΟ COLLECTIBLE CARD GAME
ΤΟΥ ΕΠΟΥΣ ΤΟΥ J.R.R. TOLKIEN!
ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΟΥ,
ΠΡΙΝ ΔΑΜΑΣΕΙΣ ΤΟ ΑΓΝΩΣΤΟ!!!
ICE-DRAKE
RESIST PAIN
INFANTRY
The Capitol Ground Forces comprise the largest army in the Solar system, but still maintain a high level of both personal skills and equipment.
MIDDLE EARTH: THE DRAGONS
ΤΟ COLLECTIBLE CARD GAME
EXPANSION ΣΕ ΦΕΡΝΕΙ
ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΟ ΜΕ ΤΟΥΣ ΔΡΑΚΟΥΣ
ΦΥΛΑΚΕΣ ΤΩΝ ΧΑΜΕΝΩΝ
ΘΗΣΑΥΡΩΝ!
ΤΩΡΑ...
ΜΠΟΡΕΙΤΕ ΝΑ ΒΡΕΙΤΕ:
"MAGIC, THE GATHERING"
"WAR ZONE"
ΚΑΙ ΟΛΑ ΤΑ ΠΡΟΪΟΝΤΑ ΤΗΣ
"T.S.R"
ΣΤΗ...
F U T U R E L A N D
ΑΓ. ΙΩΑΝΝΟΥ 18-20 15342
ΑΓ. ΠΑΡΑΣΚΕΥΗ,
ΤΗΛ: 6015535 ΚΑΙ 6004221
MIDDLE EARTH: THE LIDLESS EYE
ΤΟ STAND ALONE EXPANSION
CARD GAME ΕΦΤΑΣΕ!
ΔΙΑΛΕΞΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ ΣΟΥ
ΚΑΙ ΧΡΗΣΙΜΟΠΟΙΗΣΕ ΤΙΣ ΔΥΝΑΜΕΙΣ
ΤΩΝ ΜΕΓΑΛΥΤΕΡΩΝ ΜΑΓΩΝ
ΤΟΥ ΚΑΚΟΥ!
κάισσα
STAR WARS THE ROLEPLAYING GAME:
TALES OF THE JEDI
4.000 ΧΡΟΝΙΑ ΠΡΙΝ ΑΠΟ ΤΟΝ ΠΟΛΕΜΟ ΤΩΝ ΑΣΤΡΩΝ
ΟΙ ΑΡΧΑΙΟΙ ΙΠΠΟΤΕΣ ΤΖΕΝΤΑΪ ΤΑΞΙΔΕΥΟΥΝ ΣΤΟ
ΥΠΕΡΔΙΑΣΤΗΜΑ ΓΙΑ ΝΑ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΟΥΝ ΤΗΝ
ΚΑΤΑΡΑΜΕΝΗ ΚΛΗΡΟΝΟΜΙΑ ΤΩΝ SITH!!!
· ΚΑΛΛΙΔΡΟΜΙΟΥ 8 & ΙΠΠΟΚΡΑΤΟΥΣ 11472, ΑΘΗΝΑ.
ΤΗΛ: 3606488
· ΠΑΤΡΙΑΡΧΟΥ ΙΩΑΚΕΙΜ 8, ΘΕΣ/ΝΙΚΗ.
ΤΗΛ: 257397
· Ι. ΜΕΤΑΞΑ 39,
ΕΜΠΟΡΙΚΟ ΚΕΝΤΡΟ ΠΛΑΖΑ 16674, ΓΛΥΦΑΔΑ.
ΤΗΛ: 8982057
· ΣΩΤΗΡΟΣ ΔΙΟΣ 96, ΠΑΣΑΛΙΜΑΝΙ, ΠΕΙΡΑΙΑΣ.
ΤΗΛ: 4225944
· ΠΕΝΤΕΛΗΣ 40, ΣΤΗΝ ΕΒΕΛΚΟ, ΧΑΛΑΝΔΡΙ.
ΤΗΛ: 6844928
· ΚΟΝΔΥΛΗ 7, ΔΙΠΛΑ ΣΤΟ ΤΑΧΥΔΡΟΜΕΙΟ 15122, ΜΑΡΟΥΣΙ.
ΤΗΛ: 6141675
· ΠΛΑΤΕΙΑ ΑΓ. ΑΙΚΑΤΕΡΙΝΗΣ 21, ΗΡΑΚΛΕΙΟ ΚΡΗΤΗΣ.
ΤΗΛ: 285659
· ΣΚΑΛΙΔΗ 92, ΧΑΝΙΑ ΚΡΗΤΗΣ.
ΤΗΛ: 88996
ΜΟΝΟΚΕΡΩΣ
· ΔΕΡΙΓΝΥ 23, ΠΛΑΤΕΙΑ ΒΙΚΤΩΡΙΑΣ 10434, ΑΘΗΝΑ.
ΤΗΛ: 8813990
DOOM TROOPER:
THE CARD GAME
ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΚΑΤΑΓΡΑΨΕΙ
ΤΑ ΜΕΤΑΛΛΑΓΜΕΝΑ ΧΡΟΝΙΚΑ;
ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΘΥΣΙΑΣΤΕΙ
ΣΤΗΝ ΠΟΛΕΜΙΚΗ ΖΩΝΗ;
ΠΟΙΟΣ ΘΑ ΚΑΘΟΡΙΣΕΙ
ΤΟ ΜΕΛΛΟΝ ΤΗΣ ΓΗΣ
ΚΑΙ ΤΩΝ ΑΠΟΙΚΙΩΝ ΤΗΣ;
ΟΙ ΣΥΝΩΜΟΣΙΕΣ,
ΟΙ ΑΠΟΦΑΣΕΙΣ
ΚΑΙ ΟΙ ΔΙΑΤΑΓΕΣ
ΒΡΙΣΚΟΝΤΑΙ
ΣΤΑ ΧΕΡΙΑ ΣΑΣ!

PC GUN
Ενας πιστολέρο στο σπίτι σας



Τα ηλεκτρονικά παιχνίδια ήταν ανέκαθεν πιο συναρπαστικά στις αίθουσες διασκέδασης εν συγκρίσει με τις διάφορες εκδόσεις τους για προσωπικούς υπολογιστές. Ο λόγος είναι ότι τα προοριζόμενα για τις αίθουσες ηλεκτρονικής διασκέδασης παιχνίδια προηγούνται κατά ένα βήμα από πλευράς τεχνολογίας και συνοδεύονται από συσκευές οι οποίες τα καθιστούν πιο ενδιαφέροντα.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Το Outrun, ένα παιχνίδι που είχε χαλάσει κόσμο στα τέλη της δεκαετίας του '80, αν παιζόταν με joystick ή ποντίκι θα ήταν απλώς ένα ακόμα παιχνίδι οδήγησης. Διέθετε, όμως, ένα ρεαλιστικό τιμόνι που μετέφερε τους κραδασμούς στον οδηγό και μια καμπίνα οδήγησης που έστριβε και τρανταζόταν, προσφέροντας έτσι μια ανεπάληπτη εμπειρία οδήγησης.

Προσπαθώντας να φέρει ένα κομμάτι από τη μαγεία της ηλεκτρονικής διασκέδασης στο σπίτι μας, η Alpha4 Tech έφτιαξε το PC Gun. Πρόκειται για ένα πιστόλι το οποίο συνδέεται με τον υπολογιστή και μας επιτρέπει να δοκιμάσουμε τις σκοπευτικές ικανότητές μας, χωρίς να αντιμετωπίζουμε τον μπελά του ποντικιού και χωρίς τις γνωστές δικαιολογίες (δεν φταίω εγώ, το mouse pad είναι σκονισμένο κ.λπ.). Το προϊόν έρχεται σε δύο εκδόσεις. Η πρώτη (1st Gun) περιέχει ένα περίστροφο, την κάρτα σύνδεσης με τον υπολογιστή και το παιχνίδι A.D. Cop. Η δεύτερη έκδοση περιέχει ένα περίστροφο και δύο παιχνίδια (BonBon Paradise & Lite), ώστε να μην επιβαρύνεται ο χρήστης με το πρόσθετο κόστος της κάρτας σύνδεσης, αν διαθέτει ήδη το 1st Gun. Η σύνδεση με τον υπολογιστή είναι πολύ απλή για κάθε εξοικειωμένο με το εσωτερικό του υπολογιστή. Αρκεί να τοποθετηθεί η κάρτα σύνδεσης σε ένα ISA slot και να συνδεθεί στο feature connector της κάρτας γραφικών. Συγκεκριμένα, απαιτείται ένα feature connector 26 ή 34 pins. Αυτό σημαίνει ότι κάποιες παλιές κάρτες γραφικών δεν είναι συμβατές με το PC Gun. Το μηχάνημα της δοκιμής διέθετε μία Stealth 3D 2000, η οποία συνεργάστηκε άψογα. Το manual, αν και αφιερώνει λίγο χώρο στη διαδικασία της τοποθέτησης της κάρτας, δίνει σαφείς πληροφορίες.

Μετά την εύκολη διαδικασία της εγκατάστασης, ήρθε η ώρα να δούμε τα συνοδευτικά παιχνίδια. Το A.D. Cop (DOS, Win95) είναι μια ιδιαίτερα πιστή (στα όρια της αντιγραφής) απομίμηση του γνωστού από τα ηλεκτρονικά Virtua Cop της Sega. Ο παίκτης, μόνος του ή με έναν φίλο (ελλείψει του δεύτερου πιστολιού μπορεί να χρησιμοποιηθεί το ποντίκι ή το πληκτρολόγιο), βλέπει τη δράση με οπτική γωνία πρώτου προσώπου και προσπαθεί να εισχωρήσει στο άντρο των κακών (τώρα... έμποροι ναρκωτικών είναι, τρομοκράτες είναι, θα σας γελάσω) σκοτώνοντας όσους εμφανίζονται μπροστά του. Κάθε φορά που κάποιος τον σκοπεύει, ο παίκτης έχει ένα μικρό χρονικό διάστημα στη διάθεσή του για να τον πυροβολήσει πρώτος, διαφορετικά χάνει μία ζωή. Η μετακίνηση στο χώρο γίνεται με ένα προκαθορισμένο πλάνο και δεν είναι ελεγχόμενη, όπως συμβαίνει σε παιχνίδι τύπου Doom. Τα γραφικά είναι απλά αλλά καλής ποιότητας. Δεν φθάνουν βέβαια στο επίπεδο του coin op Virtua Cop (είναι sprite-based και όχι αποτελούμενα από τρισδιάστατα πολύγωνα), αλλά είναι καθαρά και η κίνηση ιδιαίτερα ομαλή - στο Cyrix P-133+ της δοκιμής. Τα άλλα δύο παιχνίδια, BonBon Lite και BonBon Paradise (επίσης σε εκδόσεις για DOS & Win95), είναι πανομοιότυπα. Πρόκειται για πολύ απλές δοκιμασίες σκόπευσης με χρονικά όρια, στις οποίες εξετάζονται η ταχύτητα και η ευστοχία ενός ή δύο

παικτών. Οι δοκιμασίες είναι πολλές και μερικές αρκετά πρωτότυπες. Θα σημαδέψετε μπουκάλια σε ένα bar, ιπτάμενα πιάτα, κινούμενους και σταθερούς στόχους, αεροπλάνα κ.ά. Θα παίξετε, εκτός των άλλων, και ένα περίεργο (πολύ διασκεδαστικό) Tetris.

Και τα τρία συνοδευτικά παιχνίδια με έναν συμβατικό τρόπο χειρισμού θα κατάντούσαν βαρετά και ανούσια. Με το πιστόλι, όμως, αναδεικνύονται σε ιδιαίτερα διασκεδαστικές εμπειρίες. Ενα καλοδεχούμενο χαρακτηριστικό είναι ότι όλες οι λειτουργίες των συνοδευτικών παιχνιδιών μπορούν να ρυθμιστούν με το PC Gun. Για παράδειγμα, στην οθόνη εισαγωγής των ονομάτων για τον πίνακα των high scores μπορείτε να γράψετε το όνομά σας σημαδεύοντας τα γράμματα που βρίσκονται στην οθόνη. Επειτα από πολλές ανορθογραφίες (δεν φταίει το πιστόλι, είναι όντως δύσκολο) θα τα καταφέρετε!

Κατά τη διάρκεια του τεστ από την επιστημονική... επιτροπή (φίλοι, ξαδέλφια και λοιποί συγγενείς) το ύφος όλων ήταν κάτι ανάμεσα σε αυτό του Jon Wayne και εκείνο του Clint Eastwood, που σημαίνει ότι μάλλον το απολάμβαναν. Η ακρίβεια του πιστολιού είναι ικανοποιητική και μπορεί να ρυθμιστεί με την επιλογή gun adjust. Παρ' ότι στο manual αναφέρεται ότι ο έντονος φωτισμός του χώρου επηρεάζει τη λειτουργία του PC Gun, δεν αντιμετωπίσαμε κανένα πρόβλημα με τον κανονικό φωτισμό του δωματίου, αφού αφαιρέσαμε όμως το φίλτρο της οθόνης (απαραίτητη κίνηση). Επίσης, δεν σημειώθηκαν προβλήματα παρεμβολών από κοντινές συσκευές. Το μήκος του καλωδίου είναι μεγάλο και επιτρέπει, σε όσους αισθάνονται ικανοί, τη σκόπευση από μεγάλη απόσταση. Σε καμία περίπτωση ο παίκτης δεν νιώθει "αδικημένος" από τη συμπεριφορά του πιστολιού. Παρ' όλα αυτά, υπάρχουν μερικά μικρά "παράπονα". Καταρχήν, το πιστόλι δεν ανταποκρίνεται με ιδιαίτερη ακρίβεια, όταν ο παίκτης στοχεύει την οθόνη υπό γωνία μικρότερη των 60-50 μοιρών. Αυτό παρατηρείται και στα αντίστοιχα coin ops, χωρίς όμως να είναι τόσο εμφανές, διότι η κατασκευή της κονσόλας αναγκάζει τους παίκτες να στέκονται μπροστά στην οθόνη και να πυροβολούν σχεδόν υπό ορθή γωνία, ενώ και αυτή καθ' εαυτή η οθόνη είναι πολύ μεγάλη. Στον υπολογιστή, αντιθέτως, και κυρίως σε ένα μικρό monitor 14" τα πράγματα είναι ιδιαίτερα στενάχωρα και απαιτείται, όταν παίζουν δύο παίκτες, καλή διάθεση για να χωρέσουν. Μία άλλη παρατήρηση έχει να κάνει με την εμφάνιση των πιστολιών. Πρόκειται για μονόχρωμες πλαστικές κατασκευές που δεν εμπνέουν ιδιαίτερη εμπιστοσύνη για την αντοχή τους. Θα μπορούσαν να είναι πιο ελκυστικές ως προς την εξωτερική εμφάνιση. Οταν έχετε ένα πρωτότυπο gadget για τον υπολογιστή σας, έχετε και την απαίτηση να ξεχωρίζει ο σχεδιασμός του.



Το BonBon Lite είναι ένα διασκεδαστικό παιχνιδάκι.



Το A.D. Cop έχει άφθονη βία, ενώ τα BonBon Lite & Paradise ενδείκνυνται και για μικρότερες ηλικίες.



Καταιγιστική δράση στο A.D. Cop.

Στο manual αναφέρεται ότι καταβλήθηκε προσπάθεια να μη μοιάζουν τα πιστόλια με τα αληθινά, προσωπικά όμως δεν μπορώ να καταλάβω το λόγο. Αλλωστε, ποιος θα μπέρδευε ένα ελαφρύ πλαστικό πιστόλι, από την άκρη του οποίου κρέμεται ένα καλώδιο, με ένα πραγματικό περίστροφο; Παρά τη μικρογκρίνια, όμως, το PC Gun αποδείχθηκε ιδιαίτερα διασκεδαστικό. Αφιέρωσα, μάλιστα, αρκετό χρόνο στη "δοκιμή" του. Ο μοναδικός ενδοιασμός μου για τέτοιου είδους περιφερειακά αφορά στην καθιέρωση και υποστήριξή τους και από άλλα παιχνίδια, εκτός των συνοδευτικών. Η πορεία θα δείξει αν το PC Gun θα υποστηριχθεί από τους κατασκευαστές παιχνιδιών ή θα περιέλθει σε αχρηστία.

Βέβαια, η επιφύλαξη αυτή βρίσκεται σε άμεση συνάρτηση με την τιμή του προϊόντος. Συγκεκριμένα, το 1st PC Gun (μαζί με το A.D. Cop) στοιχίζει μιάμιση φορά περισσότερο από ένα απλό παιχνίδι (περίπου όσο ένα console game). Με αυτό το δεδομένο, λοιπόν, συνιστώ την αγορά του. Αν ήταν ακριβότερο, θα είχα κάποιες αντιρρήσεις.

Το PC Gun μας διέθεσε ευγενικά το Computer Club (τηλ.: 3304500-4), από το οποίο μπορείτε να το προμηθευτείτε στην τιμή των 25.000 δρχ. Το 2nd PC Gun κοστίζει 7.000 δρχ.

■

PC GUN

CPU: 486/66MHz
ΜΝΗΜΗ: 8MB
CD-ROM: 2x
ΚΑΡΤΑ ΗΧΟΥ:
SoundBlaster και συμβατές
ΓΡΑΦΙΚΑ: VGA

DVD-ROM
Το μέλλον είναι εδώ!

Η εδραίωση του DVD-ROM έχει πλέον πάρει την τελική ευθεία παρά τις όποιες καθυστερήσεις. Μετά πάροδο δεκαπέντε χρόνων από τη δημιουργία του CD και των ανάλογων πρωτότυπων ηχητικών συσκευών, το νέο πρότυπο που ακούει στο όνομα DVD κάνει την εμφάνισή του πρώτα στον κόσμο των υπολογιστών με σκοπό να ταράξει τα δεδομένα με τις κολοσσιαίες χωρητικότητες που διαθέτει. Το μέλλον λοιπόν προβλέπεται ιδιαίτερα ευοίωνο, καθώς το νέο μέσο αναμένεται να "ενισχύσει" τον εντυπωσιακό κόσμο των multimedia ακόμα περισσότερο. Η τεχνολογία του δίσκου DVD!

του Ιάσονα Δούζα

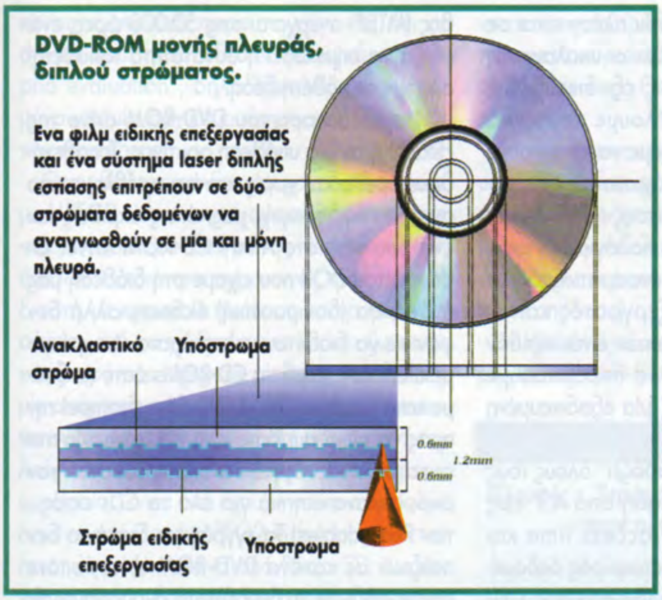
Το DVD-ROM ενδέχεται να αλλάξει την οπτική σκοπιά υπό την οποία προσεγγίζουμε τους υπολογιστές, αφού οι υψηλές χωρητικότητες θα ανοίξουν το δρόμο στις εφαρμογές και τα παιχνίδια, με τη χρήση ανώτερου σε ποιότητα και διάρκεια οπτικο-ακουστικού υλικού.

Ενας DVD-ROM δίσκος δεν διαφέρει στο ελάχιστο σε ό,τι αφορά την εμφάνιση και το μέγεθος από έναν δίσκο CD-ROM. Παρ' όλα αυτά διαθέτει χωρητικότητες που εντυπωσιάζουν. Συγκεκριμένα υπάρχουν τέσσερις τύποι του δίσκου. Ο πρώτος που διαθέτει χωρητικότητα ίση με 4.7GB -και από ό,τι φαίνεται θα είναι και ο πιο συνηθισμένος- περιέχει ένα στρώμα αλουμινίου για την αποθήκευση πληροφοριών και είναι μονής πλευράς όπως τα CD-ROMs. Ο δεύτερος τύπος περιέχει δύο στρώματα αλουμινίου, είναι μονής πλευράς και προσφέρει σχεδόν διπλάσια χωρητικότητα από τον πρώτο δίσκο, αφού φθάνει τα 8.5GB. Ο τρίτος δίσκος περιέχει ένα στρώμα σε καθεμία πλευρά, με αποτέλεσμα να προσφέρει 9.4GB αποθηκευτικού χώρου, αλλά δεν αναμένεται να έχει ιδιαίτερη απήχηση. Ο τέταρτος και τελευταίος δίσκος έχει δύο πλευρές και ισάριθμα στρώματα σε καθεμία από αυτές, με αποτέλεσμα να προσφέρει 17 ολόκληρα Gigabytes αποθηκευτικού χώρου! Φυσικά, οι δύο τελευταίοι τύποι δεν διαθέτουν ετικέτες σε καμία πλευρά, ενώ πρέπει να τους περιστρέψουμε σαν δίσκους του πικάπ, ώστε το drive να διαβάσει την άλλη πλευρά. Αναλογιζόμενοι ότι η πρακτικά χρησιμοποιούμενη χωρητικότητα του CD-ROM είναι 650MB, εάν επιχειρήσουμε μία σύγκριση του DVD-ROM με το συγκεκριμένο μέσο, μένουμε άφωνοι! Ετσι, το "μικρό" DVD-ROM είναι ίσο με 7,4 CD-ROMs, το "μεσαίο" με 13,4 CD-ROMs και το "μεγάλο" της παρέας διαθέτει τη χωρητικότητα 26,8 CD-ROMs!

Η τερατώδης χωρητικότητα του DVD-ROM επιτυγχάνεται με την αυξημένη πυκνότητα και το μικρότερο μέγεθος των pits του δίσκου σε σχέση με το CD-ROM. Επίσης, η ακτίνα του laser που διαβάζει τους δίσκους αυτούς δεν είναι υπέρυθρη -όπως στα CD-ROMs- αλλά ερυθρή. Τα DVD-ROMs με τα δύο στρώματα απαιτούν από τη συσκευή να εστιάζει ανάλογα το επιθυμητό στρώμα, κάτι πλήρως υλοποιήσιμο από τα DVD-ROM drives.

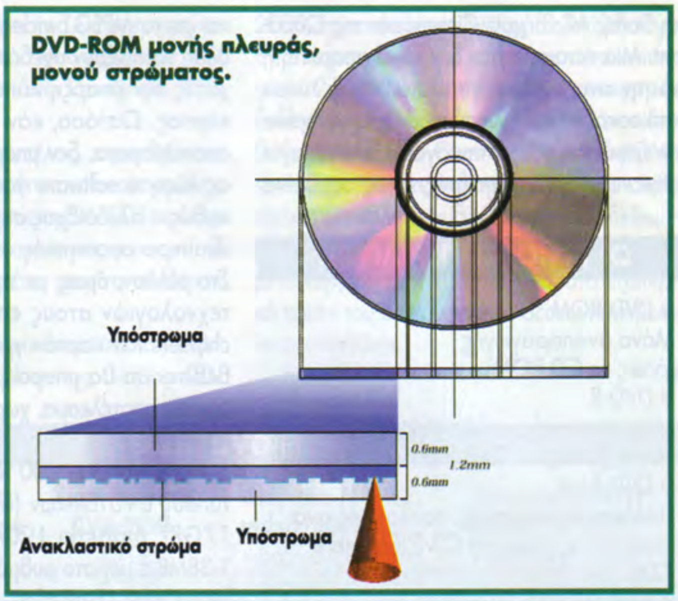
Με τη χωρητικότητα που προσφέρει το DVD-ROM είναι πλέον εφικτή η χρήση τού μέ-





DVD-ROM μονής πλευράς, διπλού στρώματος.

Ενα φιλμ ειδικής επεξεργασίας και ένα σύστημα laser διπλής εστίασης επιτρέπουν σε δύο στρώματα δεδομένων να αναγνωσθούν σε μία και μόνη πλευρά.



DVD-ROM μονής πλευράς, μονού στρώματος.

χρι πρότινος επαγγελματικού αλγορίθμου συμπίεσης εικόνας MPEG2, το οποίο προσφέρει ανώτερη ποιότητα από το Laserdisk, καθώς και από το SVHS, αφού διαθέτει ανάλυση 720x480 γραμμές. Ο ρυθμός μεταφοράς δεδομένων του MPEG2 είναι μεταβλητός και εξαρτάται από τις απαιτήσεις της εκάστοτε σκηνής. Προτείνεται, ωστόσο, ως μέσος όρος ένας ρυθμός μεταφοράς δεδομένων ίσος με 586KB/s (το πρότυπο MPEG1 μεταφέρει με 150KB/s).

Η υψηλή ανάλυση δεν είναι το μοναδικό ατού του MPEG2. Σε σύγκριση με τα αναλογικά μέσα, όντας ψηφιακό, είναι ικανό να προσφέρει κορυφαία ποιότητα και πιστότητα χρωμάτων, καθώς και τρομερή διαύγεια εικόνας όταν συνδυάζεται με το κατάλληλο hardware. Επίσης, ο ήχος που θα προσφέρουν οι DVD ταινίες θα κάνει χρήση του νέου ποιοτικού προτύπου της Dolby, Digital AC-3 Surround Sound, το οποίο θα διαθέτει πεντακάναλο στερεοφωνικό ήχο και μία πληθώρα πρωτοποριακών χαρακτηριστικών. Επιπλέον, το DVD είναι ένα μέσο που δεν φθίνει με το χρόνο (όπως π.χ. οι βιντεοκασέτες), οπότε ενδείκνυται η χρήση του και σε συστήματα που θα αντικαταστήσουν τα Laserdisks ή και τα videos μελλοντικά, αφού η επανεγγράψιμη τεχνολογία γίνει προσιτή στο ευρύ κοινό.

Οπως και τα CD-ROM drives, έτσι και τα DVD-ROM drives ξεκινούν από τη μονή ταχύτητα περιστροφής (1x) για το διάβασμα των DVD-ROM δίσκων, αλλά σε αυτή την ταχύτητα τα δεδομένα μεταφέρονται με 1350KB/s από μερικά drives και 1380KB/s από άλλα (ένα CD-ROM drive 1x μεταφέρει με 150KB/s)! Αυτό σημαίνει ότι ένα DVD-ROM drive 1x διαβάζει τα δεδομένα περίπου με την ταχύτητα ενός CD-ROM drive 9x! Μελλοντικά, λοιπόν, θα κάνουν την εμφάνισή τους DVD-ROM drives 2x, 3x και ου τω καθεξής, με ταχύτητες μεταφοράς δεδομένων πολλαπλάσιες του 1.38MB/s!

Το μίας εγγραφής και πολλαπλής αναπαραγωγής DVD format -όπως το σημερινό Recordable CD- θα καλείται DVD-R και θα διαθέτει 4.7GB χωρητικότητα (αν και εικάζεται ότι αρχικά θα ξεκινήσει από τα 3.8GB). Το πολλαπλής εγγραφής και αναπαραγωγής DVD format θα καλείται DVD-RAM και η χωρητικότητά του θα φθάνει τα 2.6GB.

ΒΑΣΙΚΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΙΚΑ ΤΟΥ DVD

- Περισσότερες από δύο ώρες υψηλής ποιότητας MPEG2 video.
- Υποστήριξη για κανονικές ή widescreen ταινίες (4:3 και 16:9 λόγος δύο διαστάσεων).
- Οκτώ tracks ψηφιακού ήχου (για πολλές γλώσσες), το καθένα με 8 κανάλια Dolby Stereo Surround Sound.
- 32 tracks για υπότιτλους σε διάφορες γλώσσες.
- Δυνατότητα επιλογής ανάμεσα σε εννέα κάμερες, διαφορετικά σενάρια κ.λπ.
- Εντυπωσιακά menus, αντοχή του μέσου στο χρόνο.

HITACHI GD-1000 ΚΑΙ ΕΝΤΥΠΩΣΕΙΣ...

Το DVD-ROM drive της Hitachi ήρθε στα γραφεία του περιοδικού συνοδευόμενο από την κάρτα αποκωδικοποίησης MPEG2 video



και Dolby AC-3 ήχου, Cinemaster της Quadrant. Μία τέτοια κάρτα δεν είναι απαραίτητη για την αναπαραγωγή του ανώτερου τύπου οπτικοακουστικού υλικού, καθώς έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην αγορά οι ανάλογοι software αποκωδικοποιητές, όπως συμβαίνει

ΟΙ ΤΥΠΟΙ ΣΕ ΠΕΡΙΛΗΨΗ

- **DVD-ROM**
  Μόνο αναπαραγωγής (όπως το CD-ROM).
- **DVD-R**
  Μίας εγγραφής, πολλαπλής αναπαραγωγής [όπως το CD-R (Recordable CD)].
- **DVD-RAM**
  Πολλαπλής εγγραφής, πολλαπλής αναπαραγωγής [όπως το CD-E (Erasable CD)].
- **RAIL**
  Για μορφή συστοιχιών RAID, όπου τη θέση των σκληρών δίσκων θα παίρνουν τα DVD-RAM drives.

και με το MPEG1 video, που πλέον είναι σε θέση να παίξουν σχεδόν όλοι οι υπολογιστές χωρίς την ύπαρξη κάποιας εξειδικευμένης κάρτας. Ωστόσο, εάν θέλουμε κορυφαία αποτελέσματα, δεν μπορούμε να επιλέξουμε ως λύση το software -τουλάχιστον όχι ακόμα- καθώς ο αλγόριθμος συμπίεσης MPEG2 είναι ιδιαίτερα απαιτητικός σε υπολογιστική ισχύ. Στο μέλλον, όμως, με την ενσωμάτωση νέων τεχνολογιών στους επεξεργαστές και τα chipsets των καρτών γραφικών είναι σχεδόν βέβαιο ότι θα μπορούμε να παραλάβουμε άριστο αποτέλεσμα, χωρίς μία εξειδικευμένη κάρτα.

Το Hitachi GD-1000 "διαβάζει" όλους τους τύπους DVD δίσκων (δηλαδή από 4.7 έως 17GB), διαθέτει 190ms access time και 1.38MB/s μέγιστο ρυθμό μεταφοράς δεδομένων. Οταν "διαβάζει" τα γνωστά μας CD-ROMs επιτυγχάνει 150ms access time και τη μεταφορά δεδομένων ενός CD-ROM drive 8x (δηλαδή 1200KB/s). Ο μέσος χρόνος λειτουργίας του drive πριν από την παρουσίαση βλάβης (MTBF) ανέρχεται στις 50.000 ώρες, ενώ αξίζει να σημειωθεί η δυνατότητα τοποθέτησής του σε κάθετη θέση.

Η εγκατάσταση του DVD-ROM drive της Hitachi ήταν μία υπόθεση ρουτίνας. Τοποθετήθηκε άμεσα και χωρίς κανένα πρόβλημα στο σύστημα της δοκιμής μας, όπως ακριβώς και ένα οποιοδήποτε ATAPI CD-ROM drive. Οι drivers του DOS που είχαμε στη διάθεσή μας ήταν beta (δοκιμαστική) έκδοση, αλλά δεν φάνηκε να διαθέτουν ελαττώματα. Δοκιμάσαμε όλων των τύπων τα CD-ROMs ώστε να δούμε κατά πόσο το DVD-ROM drive διατηρεί την προς τα πίσω συμβατότητα που ισχυρίζονται οι κατασκευαστές και τα αποτελέσματα ήταν άκρως ικανοποιητικά για όλα τα CDs εκτός... των Recordables! Τα εγγράψιμα δισκάκια δεν παίζουν σε κανένα DVD-ROM drive, οπότε εάν χρειάζεστε τη δυνατότητα αναπαραγωγής των δίσκων αυτών, θα πρέπει να διαθέτετε οπωσδήποτε και ένα CD-ROM drive.

Η κάρτα αποκωδικοποίησης ψηφιακού video MPEG2 της Cinemaster εγκαταστάθη-

κε απρόσκοπτα, παρά το γεγονός ότι οι drivers που τη συνόδευαν ήταν έκδοση "Alpha evaluation", δηλαδή πολύ πρώιμοι και μόνο για μία αρχική εκτίμηση των δυνατοτήτων της κάρτας.

Οταν βάλαμε το ένα και μοναδικό δισκάκι με MPEG2 video που είχαμε στη διάθεσή μας -και το οποίο ήταν δείγμα της Hitachi- μείναμε άφωνοι! Η ποιότητα της εικόνας ήταν αψεγάδιαστη, με κορυφαία ανάλυση και τρομερή διαύγεια, ενώ τα χρώματα ήταν τόσο ζωντανά και ζωηρά που είχες την αίσθηση ότι έβλεπες μία ανάγλυφη απεικόνιση! Μέσω της Cinemaster συνδέσαμε τον υπολογιστή με μία κοινή τηλεόραση και τα αποτελέσματα ήταν εξίσου κορυφαία. Γενικά δεν έχουμε καμία αμφιβολία ότι ένα καρέ από MPEG2 video συγκρίνεται ποιοτικά με μία εικόνα από Photo-CD. Δυστυχώς η κίνηση δεν έφθασε στα ίδια επίπεδα, αφού παρουσίαζε ενοχλητικό "κόψιμο" και "σπάσιμο" παρά το ισχυρό σύστημα της δοκιμής μας (Pentium-MMX 200MHz, 32MB EDO RAM, Matrox Mystique 4MB). Από ό,τι διαφαίνεται όμως το πρόβλημα της κίνησης οφειλόταν, κατά κύριο λόγο, στους πρώιμους "Alpha" drivers της Cinemaster και όχι στο DVD καθεαυτό.

Η ποιότητα του ήχου, τέλος, κυμάνθηκε σε υψηλά επίπεδα, αν και ήταν κωδικοποιημένος με τον αλγόριθμο συμπίεσης MPEG1 και όχι με το Dolby AC-3 (το οποίο σύμφωνα με τα χαρακτηριστικά του πρέπει να είναι εκπληκτικό σε απόδοση).

Η Hitachi έχει ήδη κατασκευάσει το δεύτερης γενιάς DVD-ROM drive της, ονόματι GD-2000, το οποίο λειτουργεί με διπλή (2x) ταχύτητα περιστροφής, με αποτέλεσμα να επιτυγχάνει 2.76MB/s μέγιστο ρυθμό μεταφοράς δεδομένων και 150ms access time όταν διαβάζει DVD-ROMs. Οταν διαβάζει CD-ROMs, κάνει χρήση της τεχνολογίας CAV, οπότε προσφέρει μεταβλητό ρυθμό μεταφοράς δεδομένων που φθάνει μέχρι και τα 3000KB/s (διαμεταγωγή ίση με ένα drive 20x!) στα εξωτερικά tracks του δίσκου, ενώ το access time μειώνεται στα 90ms. ■

ΕΙΔΗ DVD-ROM

Πλευρές	Στρώματα στην πλευρά	Χωρητικότητα DVD-ROM	Διάρκεια MPEG2 video (586KB/s*)	Διάρκεια MPEG1 video (150KB/s)**
1	1	4.7GB	2 ώρες και 20 λεπτά	9 ώρες και 8 λεπτά
1	2	8.5GB	4 ώρες και 14 λεπτά	16 ώρες και 30 λεπτά
2	1	9.4GB	4 ώρες και 40 λεπτά	18 ώρες και 15 λεπτά
2	2	17GB	8 ώρες και 27 λεπτά	33 ώρες

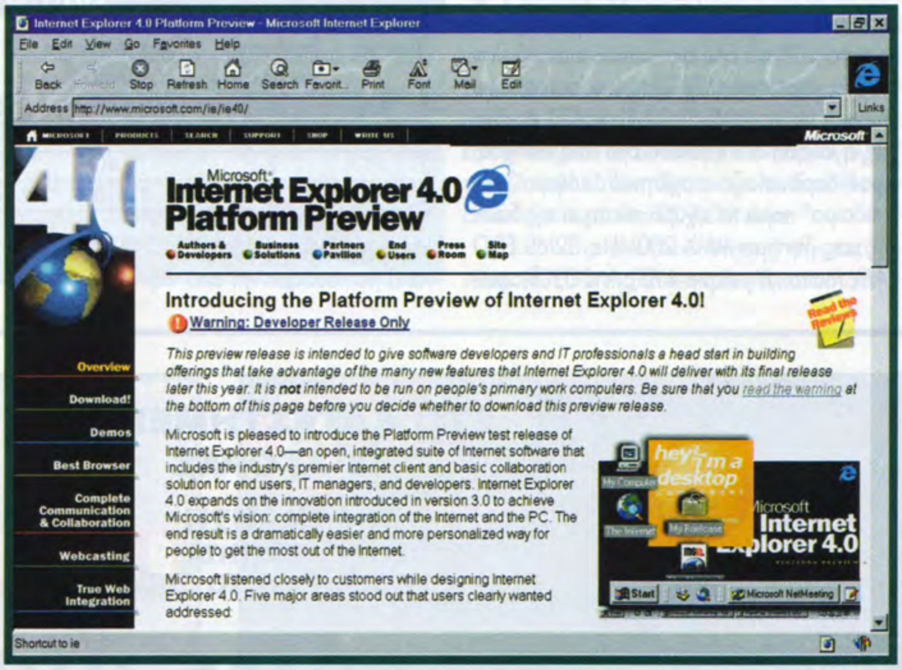
*κατά προσέγγιση
**παρατίθεται για σύγκριση

INTERNET EXPLORER 4.0 FINAL PLATFORM PREVIEW

Νυστέρι στο λειτουργικό

Δεν έχει περάσει αρκετός καιρός από τότε που λόγω της παρουσίασης από τη Microsoft του Internet Explorer 3.0 όλοι μιλούσαμε για τη μάχη των browsers. Τότε είδαμε τη Microsoft και τη Netscape στην αρένα του ανταγωνισμού και της επικράτησης. Σήμερα βρισκόμαστε μπροστά στην προετοιμασία μίας νέας μάχης των δύο κολοσσών. Το ποιος θα είναι ο νικητής είναι προς το παρόν άγνωστο. Ομως, η Microsoft παίζει λίγο αθέμιτο παιχνίδι και τα χτυπήματά της είναι σίγουρα κάτω από τη μέση...

του David S. Meftah
davidm@compulink.gr



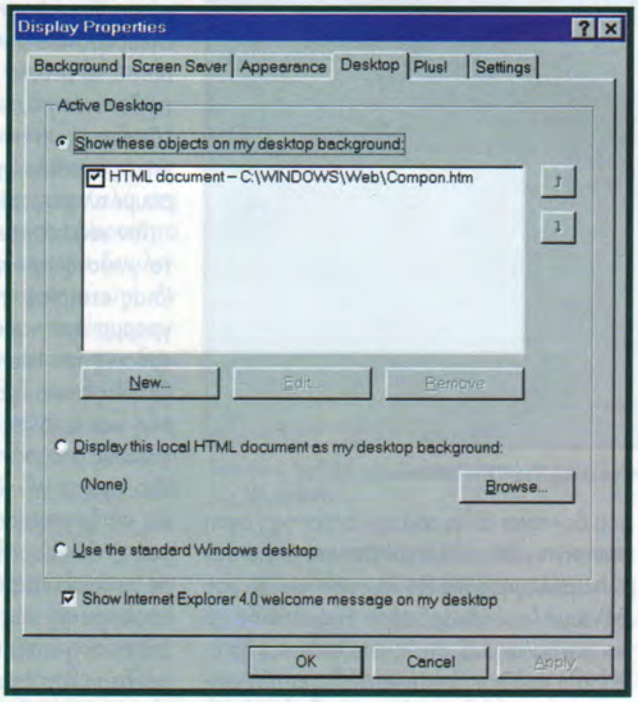
Τι εννοούμε όταν λέμε πως η Microsoft παίζει αθέμιτο παιχνίδι; Η απάντηση θα δοθεί πάραυτα. Ο νέος browser της εταιρίας του Bill Gates ξεπερνά τα στενά όρια ενός εξελιγμένου browser. Αμέσως μετά την εγκατάσταση που διαρκεί αρκετά λεπτά, ο χρήστης αρχίζει να αντιλαμβάνεται πως κάτι άλλαξε στο περιβάλλον του ίδιου του λειτουργικού. Η Microsoft, λοιπόν, μέσω του Explorer κάνει ένα refresh στο user interface των Windows 95. Εχοντας, όπως λέμε, τα "γένια" αλλά και τα "χτένια", δίνει ένα νέο ύφος και νέα χαρακτηριστικά στα Windows που για να τα απολαύσει κάποιος πρέπει να προτιμήσει τον Internet Explorer 4.0, ακόμα και αν δεν έχει καμία σύνδεση στο Internet. Αυτό το τέχνασμα σκαρφίστηκε η Microsoft για να εκμηδενίσει τον μεγάλο της αντίπαλο, τη Netscape. Πρέπει να διευκρινισθεί πως ο Internet Explorer 4.0, τον οποίο θα εξετάσουμε εδώ, βρίσκεται σε πολύ πρώιμη φάση ανάπτυξης. Η έκδοση φέρει τη χαρακτηριστική ονομασία Platform Preview και αυτό σημαίνει πως πολλά ενδεχομένως να αλλάξουν ή να προστεθούν μέχρι την τελική έκδοση. Επίσης, πρέπει να σημειωθεί πως η ίδια η Microsoft δεν συνιστά η έκδοση αυτή να χρησιμοποιηθεί από απλούς χρήστες, αλλά μόνο από όσους ασχολούνται με την ανάπτυξη εφαρμογών (developers). Ο υποφαινόμενος, ωστόσο, τη χρησιμοποιεί από την πρώτη στιγμή που κυκλοφόρησε και δεν έχει παρατηρήσει σημαντικά προβλήματα. Απεναντίας, τρέχει αρκετά καλά για preview έκδοση, ενώ τα bugs που παρουσιάζει δεν κάνουν τη ζωή του ιδιαίτερα δύσκολη. Υπάρχει, βέβαια, κάποια μικρή καθυστέρηση στην εκκίνηση των Windows αλλά, όπως ήδη είπαμε, ο νέος Explorer δεν είναι μόνο browser, καθώς επεμβαίνει στα ίδια τα Windows. Την Platform Preview έκδοση θα βρείτε είτε στο FTP site της Microsoft (http://www.microsoft.com/ie/ie40/) είτε στην επιλογή browsers στο Tucows (http://www.compulink.gr/tucows/web95.ht

ml). Μετά την εγκατάσταση, το πρώτο στοιχείο που δείχνει την επέμβαση του Explorer στα Windows είναι το ίδιο το Desktop. Το γνώριμο background έχει αλλάξει και τη θέση του παίρνει αυτό που ο Explorer "θεωρεί" default. Ενα πορτοκαλί 3D σχέδιο με τη φράση "Hey! I'm a desktop" δεσπόζει στη οθόνη μας, η οποία έχει τη δυνατότητα να μεγεθύνεται και να μετακινείται από τον pointer του ποντικιού σαν να επρόκειτο για ένα απλό παράθυρο των Windows, ενώ στην επάνω δεξιά γωνία παρουσιάζονται με τη μορφή σελίδων presentation μερικές από της σελίδες του site της Microsoft.

Ενα δεξίο κλικ στην επιφάνεια εργασίας και μία επιλογή στο Desktop είναι αρκετά για να καταλάβουμε πως ο Internet Explorer 4.0 υποστηρίζει πλέον εκτός από αρχεία εικόνας και HTML κείμενα για να διακοσμήσει το background, τα οποία παρουσιάζονται όπως ακριβώς θα παρουσιάζονταν σε έναν απλό browser. Μάλιστα, σε περιπτώσεις που η σύνδεση στο Internet είναι συνεχής, μπορούμε κάλλιστα να έχουμε στο Desktop μία σελίδα με χρήσιμες πληροφορίες από τον ίδιο τον Web. Και η Taskbar, όμως, δεν έμεινε ανέπαφη. Ακριβώς μετά το γνώριμο START έχει δημιουργηθεί ένα νέο τμήμα με μικρά εικονίδια, όμοιο με αυτό που φιλοξενεί τα εικονίδια του ρολογιού, του mixer και αρκετών άλλων εφαρμογών. Σε αυτό το νέο τμήμα υπάρχει μόνιμα το εικονίδιο του Internet Explorer και του Outlook Express Mail που είναι το νέο πρόγραμμα διαχείρισης ηλεκτρονικής αλληλογραφίας. Υπάρχει, όμως, και μία άλλη αλλαγή. Μετά το ρολόι (αντιδιαμετρικά με το START) έχει προστεθεί ένα button που εκτελεί μία πολύ χρήσιμη λειτουργία. Με το πάτημα αυτού του button, όσα παράθυρα εφαρμογών ή λειτουργιών των ίδιων των Windows είναι ανοικτά, γίνονται αμέσως minimized και ο χρήστης έχει στη διάθεσή του τάχιστα το Desktop.

Εκτός όμως από το Desktop, τη σημαντικότερη ίσως επέμβαση έχει δεχθεί ο Windows Explorer. Θα ήταν πιο σαφές να λέγαμε πως ο Windows Explorer και ο Internet Explorer έγιναν πλέον ένα ενιαίο εργαλείο, από το οποίο μπορούμε αφ' ενός να διαχειρισθούμε τα αποθηκευτικά μέσα μας και αφ' ετέρου να έχουμε πρόσβαση στον Web.

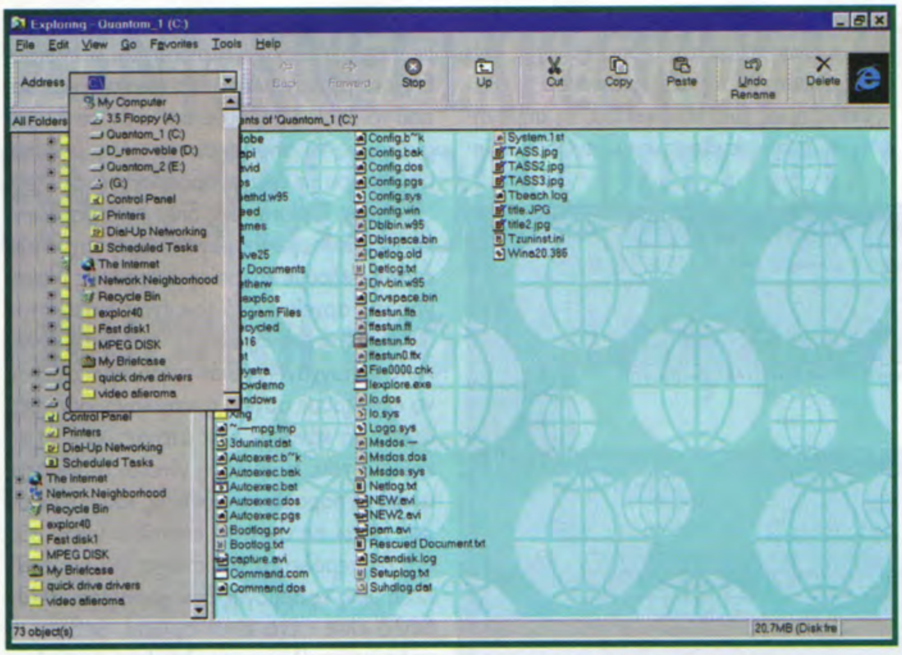
Ο νέος Explorer μας δίνει τη δυνατότητα να δουλεύουμε με μεγαλύτερη ταχύτητα, όταν εκτελούμε εργασίες μεταφοράς ή αντιγραφής αρχείων από τον έναν δίσκο στον άλλο ή από έναν φάκελο σε κάποιον άλλο. Αυτό επιτυγχάνεται διότι τώρα, προκειμένου να επιλέξουμε αρχείο ή κατάλογο, δεν χρειάζεται να κάνουμε κλικ στο όνομα ή το εικονίδιό του. Η επιλογή γίνεται αυτόματα, αρκεί να παραμείνει ο δείκτης του ποντικιού μας πάνω σε αυτό το εικονίδιο γύρω στο ένα δευτερόλεπτο. Αντίστοιχα, για την εκτέλεση μίας εφαρμογής δεν χρειάζεται πλέον διπλό κλικ - ένα είναι αρκετό. Βέβαια, ο γράφων οφείλει να ομολογήσει πως μέχρι να συνηθίσει να μην κάνει κλικ κάθε φορά ήθελε κάτι να επιλέξει, χρειάστηκε κάποιος χρόνος, ενώ τα νεύρα του "τσιτώθηκαν" αρκετά, όταν -αντί για επιλογή- με το κλικ που έκανε από συνήθεια είχε εκτέλεση των εφαρμογών. Παρ' όλα αυτά, όμως, υπάρχει δυνατότητα απενεργοποίησης αυτής της λειτουργίας. Στο αριστερό τμήμα του παραθύρου του Windows Explorer όπου επιλέ-



Τα properties του Desktop. Εδώ φαίνονται οι ρυθμίσεις και η επιλογή του HTML κείμενου που το διακοσμεί.



Το Desktop μετά την εγκατάσταση του IE 4.0. Οι αλλαγές στην Taskbar είναι διακριτές.



Η νέα μορφή του Windows Explorer. Παρατηρήστε το εικονίδιο "The Internet".

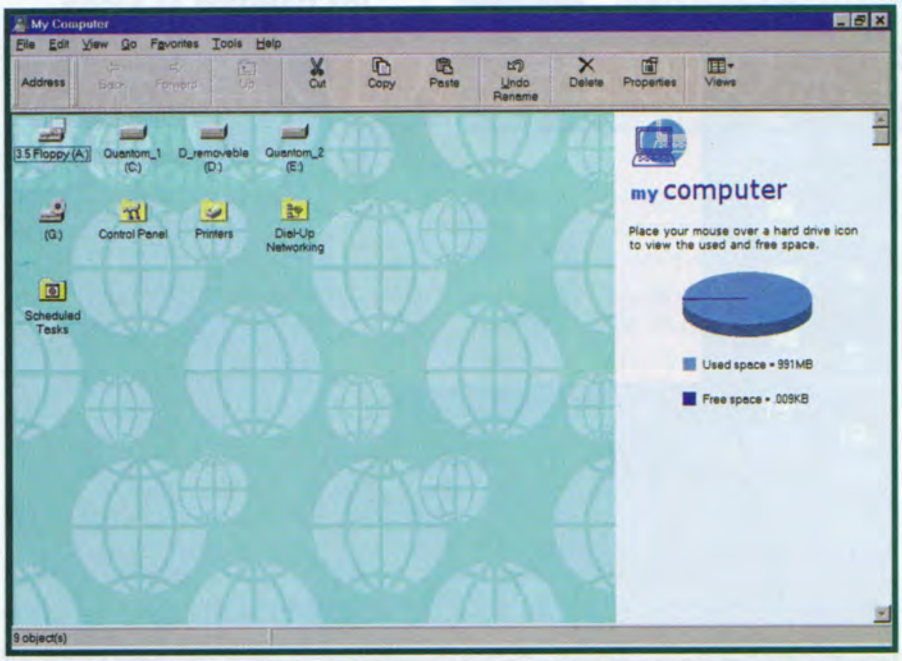
γουμε τα αποθηκευτικά μέσα μας, τα folders, το δίκτυο κ.λπ. έχει πλέον προστεθεί και η επιλογή "The Internet". Σε αυτή φιλοξενούνται οι διευθύνσεις των sites που έχουμε επισκεφθεί, ενώ στο αριστερό τμήμα έχουμε την παρουσίαση της HTML σελίδας καθ' όλα κανονικά. Στην μπάρα εργαλείων υπάρχει η θέση με την ονομασία Address που δεν είναι άλλη από την αντίστοιχη θέση που κατέχουν οι κοινοί browsers για την πληκτρολόγηση της διεύθυνσης του site που θέλουμε να επισκεφθούμε. Εδώ, λοιπόν, είναι και το σημείο στο οποίο φαίνεται ξεκάθαρα η πρόθεση της Microsoft για ενοποίηση των δύο Explorers (Internet και Windows) σε ένα δυναμικό και ευέλικτο εργαλείο αναζήτησης δεδομένων και πληροφοριών τόσο από τους πόρους του ίδιου του υπολογιστή ή του δικτύου όσο και από το Internet.

Στο "My Computer" η επέμβαση που έγινε είναι μικρότερης έκτασης. Τώρα με κάθε επιλογή σκληρού δίσκου ή αποθηκευτικού μέσου γίνεται αυτόματη ενημέρωση για τον ελεύθερο αλλά και τον δεσμευμένο χώρο αυτού το μέσου. Στο control panel έχουμε τη δυνατότητα, πατώντας το ειδικό button "Connect", να συνδεθούμε με τη σελίδα τεχνικής υποστήριξης της Microsoft και να πάρουμε πληροφορίες για το Control panel.

Τον νέο browser της Microsoft συνοδεύει το γνωστό πρόγραμμα επικοινωνίας της ίδιας εταιρίας, το Netmeeting. Ενα πρόγραμμα που παρέχει τη δυνατότητα στους χρήστες του Internet να επικοινωνούν μεταξύ τους μέσω ήχου (τηλεφωνία μέσω Internet) και εικόνας (Video Conference). Οι χρήστες μπορούν να εργάζονται πάνω στην ίδια εφαρμογή, να επικοινωνούν μέσω chat και να ζωγραφίσουν πάνω στην ίδια επιφάνεια (Whiteboard). Τα απαραίτητα στοιχεία με τα οποία πρέπει να είναι εφοδιασμένος ο υπολογιστής μας, προκειμένου να υλοποιηθεί αυτή η επικοινωνία, είναι: α) modem, β) σύνδεση στο Internet, γ) κάρτα ήχου κατά προτίμηση με δυνατότητα Full Duplex (ταυτόχρονη εγγραφή και αναπαραγωγή αρχείων ήχου) και δ) μία οποιαδήποτε Camera συνδεδεμένη σε ειδική κάρτα video ή μία camera παράλληλης θύρας όπως η Quickcam της Conectics.

Η επικοινωνία χρηστών με το NetMeeting δεν περιορίζεται στη χρήση μέσω Internet, καθώς υπάρχει και δυνατότητα επικοινωνίας χρηστών μέσω δικτύου LAN ή ενός δικτύου στηριγμένου στο πρωτόκολλο TCP/IP. Περισσότερες πληροφορίες πάνω στο συγκεκριμένο πρόγραμμα επικοινωνίας μπορείτε να βρείτε στο αναλυτικό αφιέρωμα που φιλοξενούσε το "PC Master" στο τεύχος Μαΐου, το οποίο συμπεριλάμβανε και το NetMeeting.

Η διαχείριση της ηλεκτρονικής αλληλογραφίας αλλάζει περιβάλλον. Καταργείται το πρόγραμμα Microsoft Mail και τη θέση του παίρνει το Outlook Express Mail. Το Outlook είναι ένα πρόγραμμα που δίνει τη δυνατότητα να εκτελούνται τα πάντα γρήγορα, εύκολα και με ένα πολύ φιλικό user interface. Τώρα υπάρχει η δυνατότητα για δια-



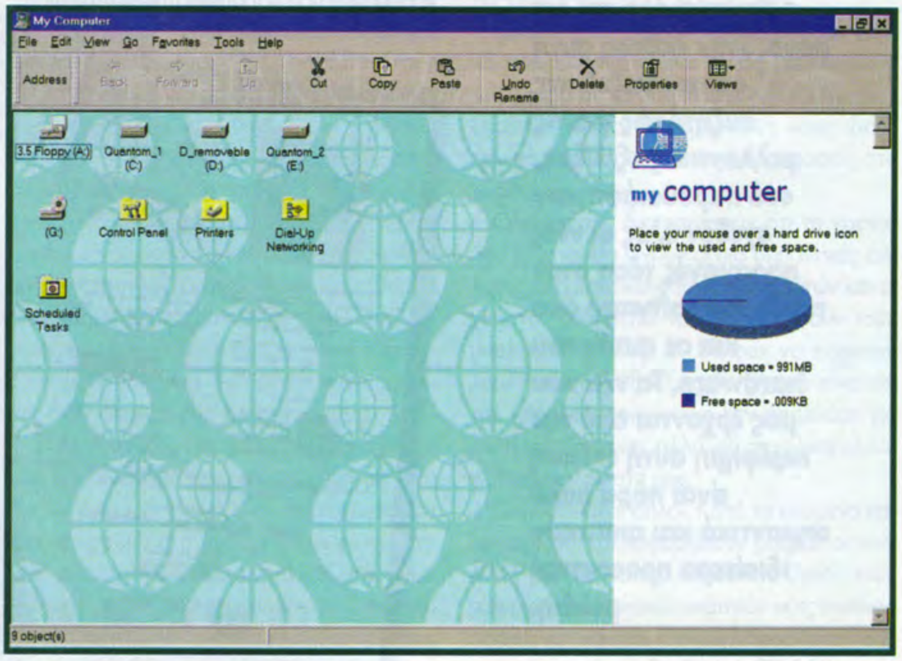
Στο My Computer έχουμε τώρα αυτόματη ενημέρωση για τον διαθέσιμο χώρο στον επιλεγμένο δίσκο.

χείριση πολλαπλών λογαριασμών (accounts) ηλεκτρονικού ταχυδρομείου, ενώ με τη χρήση IMAP servers είναι δυνατή ή διαχείριση αλληλογραφίας από οπουδήποτε. Τα πάντα γίνονται από το κεντρικό παράθυρο, με αποτέλεσμα να εξοικονομείται πολύτιμος χρόνος. Η αποθήκευση e-mail διευθύνσεων στο βιβλίο διευθύνσεων γίνεται γρήγορα και εύκολα. Εκτός από τα γνωστά folders Inbox, Outbox κ.λπ. υπάρχει η δυνατότητα δημιουργίας φακέλων από τον ίδιο το χρήστη.

Το Internet είναι ένα από τα θαύματα της τεχνολογίας που έχει μπει για τα καλά στη ζωή μας και τείνει να γίνει τόσο απαραίτητο όσο και η τηλεόραση που σήμερα δεν λείπει από κανένα σπίτι. Με γνώμονα αυτή την πορεία του Internet πολλές εταιρίες ερευνούν, κατασκευάζουν και προτείνουν διάφορες συσκευές (π.χ. NetTV) που θα δίνουν τη δυνατότητα στους αδαείς περί των ηλεκτρονικών υπολογιστών να έχουν πρόσβαση σε αυτό το "θαύμα". Για όσους από εμάς, όμως, οι υπολογιστές αποτελούν μέρος της ζωής, της εργασίας ή και της διασκέδασής μας η πρόσβαση στο Internet θα γίνεται πάντα μέσω αυτών και όχι μέσα από "κουτά" οικιακά μηχανάκια. Απαραίτητο, λοιπόν, είναι το λογισμικό που θα "στέκεται" ανάμεσα σε εμάς και το Δίκτυο των δικτύων να είναι πάντα σύγχρονο, να καλύπτει κάθε απαίτηση και να υποστηρίζει όσο το δυνατόν περισσότερες από τις υπηρεσίες του Internet. Τόσο, λοιπόν, η Microsoft όσο και η Netscape κινούνται σε αυτή την κατεύθυνση και ετοιμάζουν τους νέους browsers με πολλές δυνατότητες και αναπτυγμένες λειτουργίες επικοινωνίας. Ο Internet Explorer 4.0 Final Platform Preview, όπως ήδη αναφέραμε, βρίσκεται σε ένα αρκετά πρώιμο στάδιο με έναν όχι αμελητέο αριθμό bugs. Οι προγραμματιστές του Bill Gates έχουν ακόμα αρκετή δουλειά και αναμένεται πως αρκετές θα είναι και οι αλλαγές που μέλλεται να γίνουν μέχρι την τελική έκδοσή του. Μέχρι τότε υπομονή, αφού το μόνο που μπορούμε να κάνουμε είναι να περιμένουμε. Προτού κλείσουμε την παρουσίασή μας, πρέπει να αναφέρουμε πως όλες αυτές οι αλλαγές και η υιοθέτηση από τη Microsoft της φιλοσοφίας "όλα σε ένα" μας προϊδεάζουν για τη μελλοντική μορφή των υπολογιστών, όπου τα πάντα θα γίνονται μέσω κάποιου πιο εξελιγμένου Internet. Ας μην ξεχνάμε, άλλωστε, τις εντατικές προσπάθειες διάφορων εταιριών για τη σχεδίαση και κατασκευή υπολογιστών, στους οποίους τα πάντα θα καλούνται μέσω κάποιου Internet Provider. Το NC (Network Computer) της SUN είναι μία τέτοιου είδους συσκευή που στηρίζει τα πάντα στην JAVA. Το μέλλον για τους υπολογιστές με τη σημερινή μορφή τους είναι λίγο δυσοίωνο. Ενδεικτικά αναφέρεται πως ένα από τα ερωτήματα που τίθενται στις ανωτέρω έρευνες είναι αν είναι απαραίτητη ή όχι η ύπαρξη σκληρού δίσκου στα μελλοντικά PCs!!! ■



Το ειδικό button του Control Panel μας συνδέει άμεσα με το site του Technical support της Microsoft.



Το Outlook Express Mail. Το νέο πρόγραμμα διαχείρισης ηλεκτρονικής αλληλογραφίας.

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO
Το σήμερα και το αύριο των PC games

Η ετήσια E3 (Electronic Entertainment Expo), η οποία διεξήχθη στα μέσα Ιουνίου στην Ατλάντα των ΗΠΑ, είναι το πιο σημαντικό γεγονός όσον αφορά στη βιομηχανία ηλεκτρονικής ψυχαγωγίας και όχι μόνο. Στην έκθεση αυτή έγιναν διεξοδικές συζητήσεις για τις μελλοντικές εξελίξεις, ενώ παρουσιάστηκαν σχεδόν όλες οι νέες παραγωγές τόσο στον τομέα του software όσο και σε αυτόν του hardware. Τα νέα που μας έρχονται από την περίφημη αυτή έκθεση είναι πάρα πολύ σημαντικά και απαιτούν ιδιαίτερα προσεκτική μελέτη.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

Ας ξεκινήσουμε με την ψυχρή γλώσσα των αριθμών. Στο τέλος της χρονιάς που πέρασε καταγράφηκαν μόνο στη Βόρεια Αμερική περίπου 21.9 εκατομμύρια multimedia computers, οι οποίοι προβλέπεται να φθάσουν τα 75.6 εκατομμύρια μέχρι το 2001!!! Παγκοσμίως το ψυχαγωγικού περιεχομένου software ξεπερνά τα 10 δισ.(!!!), ενώ αξίζει να σημειωθεί ότι οι περισσότερες αμερικανικές εταιρίες πωλούν το περίπου 40-60% των προϊόντων τους εκτός Αμερικής. Σήμερα το 72% των χρηστών είναι άνω των 18 ετών και οι μισοί μάλιστα από αυτούς άνω των 35 ετών (25-50 είναι η χρυσή ηλικία των adventurers)! Το εκπληκτικό είναι ότι το 40% των χρηστών του ψυχαγωγικού software είναι γυναίκες (κάτι που πάρα πολύ αμφιβάλλω αν ισχύει στην Ελλάδα).

Στην έκθεση της Ατλάντα το 67% των προγραμμάτων που παρουσιάστηκαν ήταν ψυχαγωγικού περιεχομένου, ενώ μόνο το 29% αφορούσε σε εκπαιδευτικά προγράμματα.

Στο ψυχαγωγικό software, τα action και τα adventure games κατέχουν το περίπου 37%, τα strategy το 17% και τα sports το 11%. Το 15-20% των νέων τίτλων επιτρέπουν πρόσβαση στο Internet.

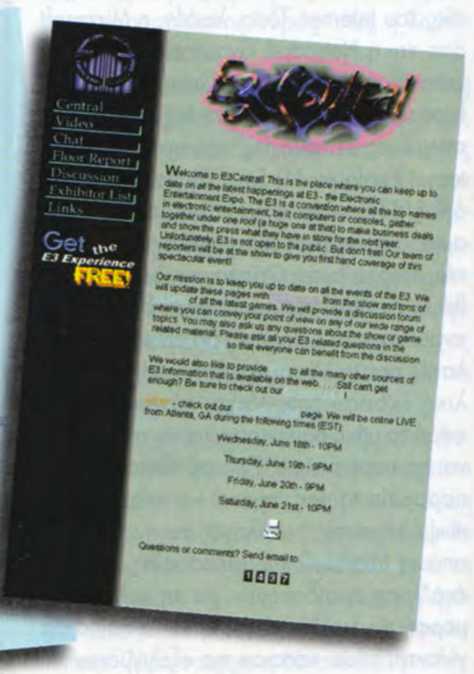
Το πιο δυναμικό τμήμα της αγοράς είναι ηλικίας 18-35 ετών. Οι μελέτες δείχνουν ότι το "γυναικείο δυναμικό" της αγοράς θα σημειώσει αλματώδη αύξηση μέσα στα επόμενα 3 χρόνια.

Το on-line gaming, παρά τη σημαντική πρόοδο που έχει επιδείξει, παρουσιάζει σημαντικά προβλήματα, τα οποία έχουν σχέση με τα ακόλουθα:

1) Δεν έχει ακόμη επιτευχθεί ένα κοινό και επιτυχημένο εμπορικά μοντέλο.

2) Δεν έχει γίνει ακόμα δυνατή η εξάπλωση του είδους εκτός του κύκλου των φανατικών οπαδών του.



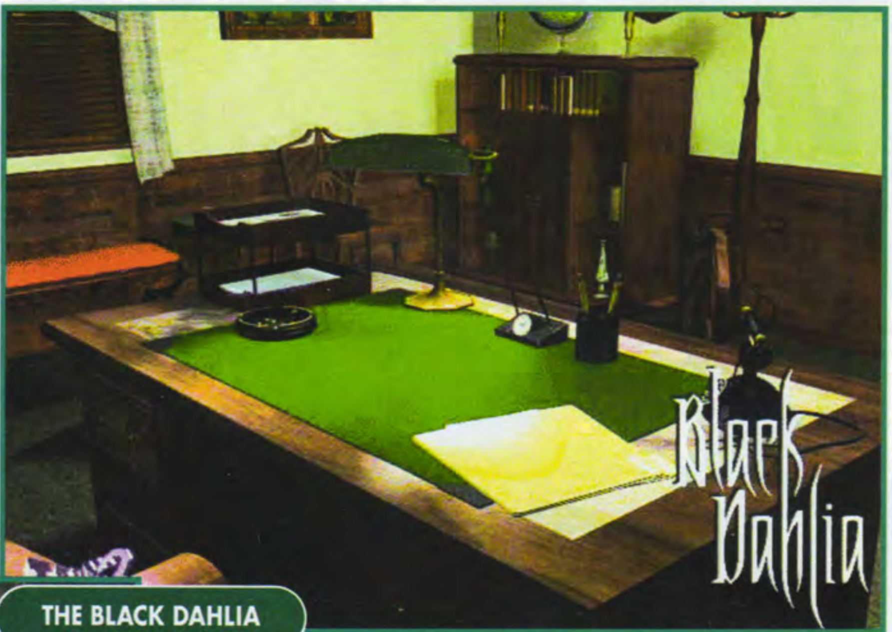


σκέφτονται

3) Λειτουργεί αρνητικά η πολυπλοκότητα της on-line σύνδεσης.

Παρ' όλα αυτά τα σημαντικά προβλήματα, η on-line gaming αγορά θα διαδραματίσει σημαντικό ρόλο ως το πιο δυναμικό κομμάτι της συνολικής βιομηχανίας του ψυχαγωγικού software.

Η βιομηχανία ψυχαγωγικού software ανησυχεί, για πρώτη φορά, σοβαρά από το γεγονός ότι οι διάφοροι εκδότες και παραγωγοί χρειάζονται ένα διάστημα περίπου 18 μηνών για κάθε νέο τίτλο και ότι το μέσο κόστος μίας τέτοιας παραγωγής έχει φθάσει σήμερα τα 1.3-2 εκατομμύρια δολάρια, δηλαδή το υπερδιπλάσιο από ό,τι κόστιζε μόλις δύο χρόνια πριν. (Φωνάζω εγώ διαρκώς γι' αυτήν τη "μανία της συνεχούς τεχνολογικής εξέλιξης", αλλά ποιος με ακούει. Και η δικαίωση πάντως καλή είναι, όποτε κι αν έρθει.)



THE BLACK DAHLIA



Ως αποτέλεσμα ειδικά της τελευταίας επισήμανσης, έρχεται το γεγονός ότι το σύνολο σχεδόν των εταιριών θα παράγουν λιγότερα παιχνίδια για τη χρονιά που έρχεται. (Ως γνωστόν οι Αμερικανοί "μετράνε" αυτού του είδους τις χρονιές από καλοκαίρι σε καλοκαίρι.)

Οι ειδικοί τώρα του αμερικανικού Τύπου σε συνάντησή τους αντάλλαξαν απόψεις για διάφορα θέματα που σχετίζονται με όλα αυτά. Δυστυχώς για όλους μας, η απάντηση στο ερώτημα αν θα έχουμε λιγότερα παιχνίδια που θα κυμαίνονται στα ίδια επίπεδα με τις τρέχουσες παραγωγές ή λιγότερα μεν αλλά καλύτερα ποιοτικά, ήταν "λιγότερα και μία από τα ίδια". Σημειώστε το αυτό γιατί θα το βρούμε μπροστά μας τη χρονιά που έρχεται.

Οι ειδικοί ασχολήθηκαν όμως και με άλλα θέματα. Μελετώντας από τη μεριά τους τις εξελίξεις του χώρου, κατέληξαν ότι το 1997/1998 θα είναι η χρονιά των λεγόμενων real time strategy games. Εχουν ήδη καταγραφεί περί τους 35 νέους σημαντικότατους τίτλους για το είδος αυτό (το PC Master θα πρέπει να παρουσιάζει τρία τέτοια παιχνίδια ανά τεύχος, αν φυσικά θέλει να καλύψει ικανοποιητικά τα strategy games). Ολοι όμως συμφώνησαν ότι ελάχιστα απ' όλα αυτά τα νέα παιχνίδια θα κάνουν ικανοποιητικές πωλήσεις για δύο κυρίως λόγους:

1) Τα ονομαζόμενα strategy games ελάχιστα διαφέρουν μεταξύ τους. Οι όποιες διαφορές δεν είναι ικανές να δημιουργήσουν ένα νέο ρεύμα στο χώρο. Πρέπει να εμφανιστεί ένα τελείως διαφορετικό real time strategy game για να εκτοπίσει από τις δύο πρώτες θέσεις τα Command & Conquer και Warcraft. Εκτιμούν ότι κάτι τέτοιο δεν είναι άμεσα ορατό, μια και όλες οι εταιρίες μιμούνται λίγο-πολύ τα δύο αυτά πρωτότυπα.

2) Οι χρήστες, τελικά, θα προτιμήσουν για μία ακόμη φορά τους δοκιμασμένους τίτλους, δηλαδή θα εξακολουθήσουν να παίζουν τα παιχνίδια των Westwood Studios και Blizzard, μαζί με όλους τους νέους τίτλους που θα βγάλουν οι εταιρίες αυτές. Πρόκειται για ένα από τα πιο μεγάλα παράδοξα της αγοράς το ότι αυτά τα παιχνίδια διατηρούν σχεδόν για δύο χρόνια τις πρώτες θέσεις στο είδος και όχι μόνο.

Ολοι συμφωνούν ότι τα παιχνίδια συνολικά παρουσιάζουν ένα είδος "στασιμότητας", μια και τα δύο τελευταία χρόνια δεν έχουν εμφανιστεί σημαντικές νέες ιδέες που να δημιουργούν νέες καταστάσεις στο χώρο.

Ολοι επίσης διαπιστώνουν ότι τη χρονιά που έρχεται θα γίνουν οι πιο σημαντικές αλλαγές στο hardware των υπολογιστών και οι χρήστες θα πρέπει να αναβαθμίσουν τους υπολογιστές τους, αν θέλουν να παρακολουθήσουν τις εξελίξεις. Το ζήτημα είναι ότι του χρόνου τέτοια εποχή δεν θα μιλάμε για απλή αναβάθμιση, αλλά για συνολική αλλαγή του υπολογιστή μας.

Οι λόγοι είναι απλοί. Κατά το επόμενο καλοκαίρι θα κυκλοφορήσουν μαζικά οι νέοι MMX επεξεργαστές. Λόγου του όγκου τους (και όχι μόνο φυσικά) απαιτούν νέες motherboards και κουτιά. Θα κυκλοφορήσουν επίσης νέες μνήμες. Τα 24πλά CD-ROMs που μόλις κυκλοφόρησαν τις μέρες αυτές θα εί-



QUEST FOR GLORY 5



ναι η τελευταία μάλλον γενιά των CD-ROMs. Από εδώ και πέρα, σιγά-σιγά στην αρχή και με όλο και πιο έντονους ρυθμούς την περίοδο των Χριστουγέννων, θα κυκλοφορήσουν τα DVD συστήματα. Σημειωτέον ότι η περίφημη Access ανακοίνωσε ότι θα είναι η πρώτη εταιρία που θα κυκλοφορήσει το νέο της adventure με ήρωα τον Tex Murphy σε DVD και μόνο αργότερα μπορεί να το κυκλοφορήσει και σε CD-ROM!! Ταυτόχρονα νέες κάρτες γραφικών κυκλοφορούν συνεχώς. Ολες πια διαφημίζουν την προηγμένη 3D τεχνολογία, την οποία καλώς ή κακώς απαιτούν τα περισσότερα παιχνίδια σήμερα. Εκτός απ' αυτές τις κάρτες, όμως, ετοιμάζονται νέες 64-bit κάρτες γραφικών, οι οποίες θα αλλάξουν άρδην το σκηνικό. Πρώτη απ' όλους η περιβόητη Matrox κυκλοφόρησε μία τέτοια κάρτα γραφικών, τη Millenium 2, η οποία έχει αφήσει τους πάντες άφωνους. Το ένα μετά τα άλλο περιοδικα τη βραβεύουν ως την καλύτερη (πολύ μακράν του ανταγωνισμού) κάρτα γραφικών στο είδος της. Τέλος, σημειώστε ότι νέες κάρτες ήχου άρχισαν να εμφανίζονται. Η περίφημη Diamond Monster Sound είναι μία κάρτα που έχει φτιαχτεί από πρώην μέλη της άλλοτε πανίσχυρης Media Vision. (Αυτό και αν είναι ειρωνεία της τύχης. Μόλις η Media Vision κυριάρχησε στην αγορά έναντι της πανίσχυρης SoundBlaster και σχεδόν ταυτόχρονα ο πρόεδρος της Sierra, Ken Williams, δήλωνε ότι κατά τη γνώμη τους η καλύτερη κάρτα ήχου που κυκλοφορεί είναι η Pro Audio Studio και αυτήν συστήνουν στους πελάτες τους, πήρε λανθασμένο δρόμο και κατέληξε στη χρεοκοπία. Το πιο σημαντικό στελεχικό δυναμικό της αποχώρησε και δημιούργησε μία νέα εταιρία, την Aureal Semiconductor, η οποία φτιάχνει κάρτες ήχου για άλλους παραγωγούς!!!) Εχει όμως το σημαντικό μειονέκτημα να μην τρέχει στο DOS. Από την άλλη μεριά, η τελευταία κάρτα ήχου της Yamaha με το OPL4 θεωρείται ακόμη ως η καλύτερη κάρτα ήχου για τα Windows 95 που κυκλοφορεί σήμερα στην αγορά.

Οι ειδικοί, πάντως, επισημαίνουν ότι με τη μαζική κυκλοφορία των MMX επεξεργαστών και των DVD συστημάτων δεν θα υπάρχει πια παιχνίδι που να μην έχει τα ίδια ή καλύτερα γραφικά και gameplay στα PCs με αυτά στις κονσόλες. Αυτό θεωρούν ότι θα δημιουργήσει μία νέα κατάσταση στο χώρο.

Δυστυχώς, έμεινε ελάχιστος χώρος να μιλήσουμε για τις νέες κυκλοφορίες, όπως αυτές παρουσιάστηκαν στην E3. Μέχρι το τέλος του χρόνου αναμένεται να κυκλοφορήσουν παρά πολλοί και σημαντικοί τίτλοι, όσον αφορά φυσικά στα adventure και Role Playing Games. Θα αναφερθώ μόνο στις επόμενες κυκλοφορίες της Sierra, αρχίζοντας από το King's Quest 8: The mask of Eternity, το οποίο θα είναι το πρώτο της σειράς που θα περιέχει και action σκηνές. Η Roberta Williams σε μία συνέντευξή της δήλωσε ότι κάτι τέτοιο συμβαίνει επειδή το επιτρέπει το είδος του παιχνιδιού (μια και περιέχει δράκους κ.λπ.), ενώ θα ήταν αδιανόητο για παιχνίδια όπως τα Larry 7 ή το Gabriel Knight 2. Επίσης, ολοκληρώνεται σιγά-σιγά και θα κυκλοφορήσει μάλλον τον Οκτώβρη το Quest for Glory 5, που λέγεται ότι θα είναι μάλλον και το τελευταίο της σειράς. Η Take 2 έδειξε το εκπληκτικό "The Black Dahlia", τη συνέχεια κατά κάποιον τρόπο του περίφημου Ripper. Οσοι το είδαν έχουν ξετρελαθεί καθώς περιέχει 60 τοποθεσίες και περίπου 75 puzzles. Περισσότερα όμως στο επόμενο τεύχος. ■

THE GAMES FACTORY

Σε πιο προχωρημένο επίπεδο

Τον προηγούμενο μήνα προσπαθήσαμε να προσεγγίσουμε κάποιες από τις προχωρημένες δυνατότητες του The Games Factory (TGF). Στο παρόν τεύχος θα ολοκληρώσουμε το σκελετό του αγωνιστικού μας παιχνιδιού και θα μάθουμε μερικά ακόμα "κολπάκια", όπως τη χρησιμότητα των αόρατων αντικειμένων και των στατικών active αντικειμένων, θα μιλήσουμε περί ταχύτητας και θα φτιάξουμε ένα point and click shoot'em up παιχνίδι στο πρότυπο του Cannon Fodder.

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Αν θυμάστε, στο αγωνιστικό παιχνίδι που είχαμε σκαρώσει τον προηγούμενο μήνα παρ' ότι το αυτοκινητάκι που ελέγχαμε έστριβε κανονικά, φαινόταν πάντα να κοιτάζει προς μία μόνο κατεύθυνση. Αυτό γινόταν γιατί, ενώ είχαμε ορίσει ότι θα μπορούσε να κινείται σε 32 διευθύνσεις, δεν είχαμε φτιάξει τα 32 αντίστοιχα γραφικά. Οπως καταλαβαίνετε, μια τέτοια διαδικασία είναι μάλλον κουραστική και βαρετή, γι' αυτό και το TGF φροντίζει να μας απαλλάξει από το βάρος. Πηγαίνετε στον animation editor και ορίστε τον αριθμό των διευθύνσεων σε 32. Στη συνέχεια επιλέξτε το βέλος που βρίσκεται στην κάτω αριστερή μεριά του παραθύρου (Create other direction by rotating this one) και αμέσως θα δημιουργηθούν για εσάς τα υπόλοιπα γραφικά του αυτοκινήτου.

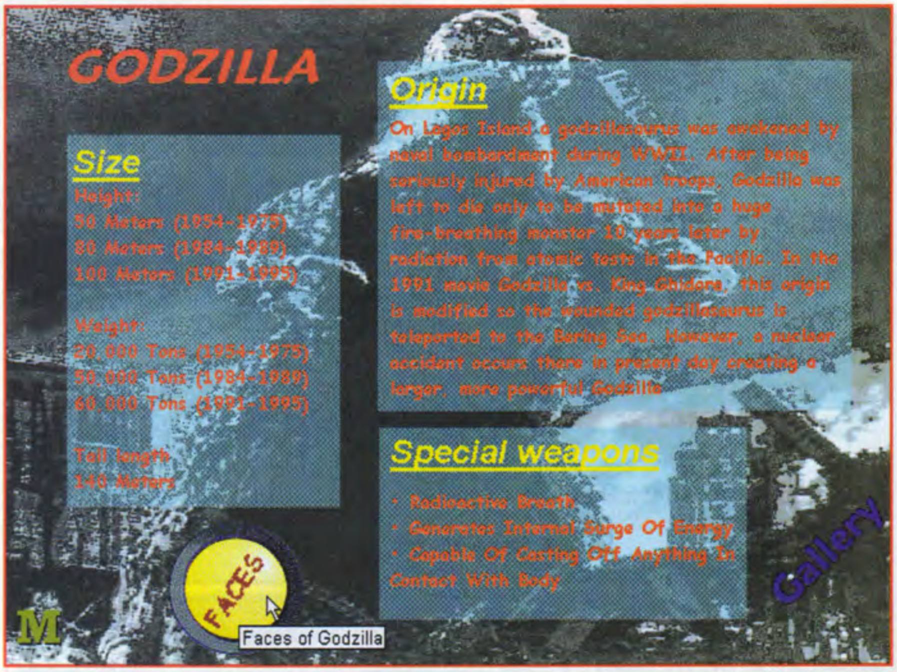
Μια άλλη ατέλεια του παιχνιδιού αφορά στον τρόπο με τον οποίο υλοποιεί την κίνηση αγωνιστικού αυτοκινήτου. Συγκεκριμένα, στα περισσότερα παιχνίδια του είδους χρησιμοποιείται ένα πλήκτρο επιτάχυνσης και το αυτοκίνητο κινείται μόνο αν πατιέται αυτό. Αν δεν πατιέται το πλήκτρο, τότε το όχημα επιβραδύνει και τελικά σταματάει. Αντίθετα, το TGF διατηρεί σταθερή την ταχύτητα του οχήματος χωρίς να πατιέται κάποιο πλήκτρο και την αυξομειώνει ανάλογα με τον αν ο παίκτης επιταχύνει ή φρενάρει. Εμείς θα αλλάξουμε τα πράγματα, εφαρμόζοντας στο παιχνίδι μας τον "παραδοσιακό" τρόπο. Συγκεκριμένα, αρκεί να προσθέσουμε ένα event: αν η ταχύτητα του αυτοκινήτου είναι μεγαλύτερη από μηδέν και ΔΕΝ πατιέται το πλήκτρο επιτάχυνσης, τότε μείωσε την ταχύτητα του αυτοκινήτου κατά μία μονάδα (set speed of <όχημα> = speed of <όχημα> - 1). Αυτή η μικρή προσθήκη θα έχει ως αποτέλεσμα το όχημα να επιβραδύνει, αν δεν πατιέται το πλήκτρο για επιτάχυνση.

Το παιχνίδι μας τώρα δείχνει καλύτερο, αλλά ακόμα δεν είναι πλήρες. Ομως δεν θα ασχοληθούμε πλέον με αυτό, αφού ο σκοπός για τον οποίο φτιάξαμε το παράδειγμα - η χρήση του scrolling - εκπληρώθηκε. Εσείς μπορείτε να πειραματιστείτε φτιάχνοντας ένα ολόκληρο παιχνίδι. Προσπαθήστε να προσθέσετε έναν αντίπαλο ελεγχόμενο από τον υπολογιστή (φτιάξτε την κίνησή του με path move-



ment) και έναν μετρητή του χρόνου (χρησιμοποιήστε ένα αντικείμενο counter, το οποίο θα ενημερώνετε ανά κάποιο χρονικό διάστημα (every 1 second —> add 1 to counter <χρόνος>). Η πραγματική διασκέδαση βρίσκεται στη δημιουργία!

Και τώρα θα προχωρήσουμε στη μελέτη νέων τεχνικών. Θα αρχίσουμε με...



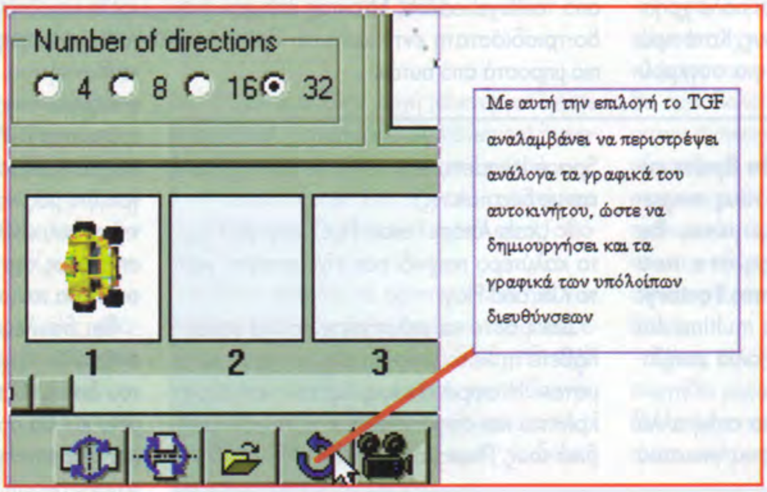
Ενας multimedia τίτλος στο TGF. Μπορείτε να τον βρείτε στο συνοδευτικό CD του περιοδικού.

ΤΟ ΑΟΡΑΤΟ SPRITE

Εν πρώτοις ένα αντικείμενο, το οποίο δεν μπορούμε να δούμε, δείχνει μάλλον άχρηστο. Τα πράγματα όμως δεν είναι έτσι. Πάρα πολλές φορές χρειάζεται να κάνουμε ελέγχους μέσα στο παιχνίδι ή να βάζουμε "σημάδια" στο χώρο και ο μόνος τρόπος για να γίνει αυτό στο TGF είναι να χρησιμοποιήσουμε ένα αντικείμενο το οποίο κρύβουμε από τον παίκτη. Σημειωτέον ότι λέγοντας "το κρύβουμε" εννοούμε ότι χρησιμοποιούμε στον event editor την εντολή "Visibility/Make object Invisible", συνήθως στην αρχή του επιπέδου. Σαφές παράδειγμα χρησιμότητας των αόρατων αντικειμένων βρίσκουμε στο αγωνιστικό παιχνίδι που φτιάξαμε. Για να ελέγξουμε αν ο παίκτης έχει κάνει έναν γύρο στην πίστα, θα πρέπει να τοποθετήσουμε μια γραμμή τερματισμού και να ελέγξουμε αν το αυτοκίνητο έρχεται σε επαφή με αυτήν. Αν ισχύει αυτό, τότε ένας γύρος θα έχει ολοκληρωθεί. Ομως, επειδή ενδέχεται να έρθει το αυτοκίνητο σε επαφή με τη γραμμή χωρίς να έχει πραγματοποιήσει ολόκληρο γύρο (για παράδειγμα, να πάει μέχρι τη μέση της πίστας, να στρίψει και να φτάσει στον τερματισμό από την αντίθετη κατεύθυνση), θα πρέπει να τοποθετήσουμε μερικά σημεία ελέγχου στην πίστα, ας πούμε τρία, από τα οποία θα πρέπει να περάσει πρώτα ο παίκτης προτού περάσει τη γραμμή τερματισμού. Δηλαδή, για να πετύχουμε αυτόν τον έλεγχο θα χρειαστεί να κάνουμε τα εξής:



Ενα demo παιχνιδιού.



- Δημιουργία ορατού αντικειμένου γραμμής τερματισμού.
- Δημιουργία ενός μετρητή για τον έλεγχο του γύρου.
- Δημιουργία τριών αόρατων αντικειμένων σε στρατηγικά σημεία της πίστας.
- Θέση του μετρητή στην τιμή μηδέν.
- Ελεγχος αν το αυτοκίνητο, ενώ η τιμή του μετρητή είναι 0, περάσει το πρώτο αόρατο αντικείμενο. Θέση του μετρητή στην τιμή 1.
- Ελεγχος αν το αυτοκίνητο, ενώ η τιμή του μετρητή είναι 1, περάσει το δεύτερο αόρατο αντικείμενο. Θέση του μετρητή στην τιμή 2.
- Ελεγχος αν το αυτοκίνητο, ενώ η τιμή του μετρητή είναι 2, περάσει το τρίτο αόρατο αντικείμενο. Θέση του μετρητή στην τιμή 3.



Τα platform games είναι λίγο πιο δύσκολα στην υλοποίηση, αλλά είναι εφικτά.

- Ελεγχος αν το αυτοκίνητο, ενώ η τιμή του μετρητή είναι 3, περάσει τη γραμμή τερματισμού. Θέση του μετρητή στην τιμή 0. Ο γύρος έχει ολοκληρωθεί.

Το σημαντικό που πρέπει να τονιστεί είναι ότι στο TGF είναι δυνατός ο έλεγχος συγκρούσεων και με αόρατα αντικείμενα.

ΤΑ ΣΤΑΤΙΚΑ ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΑ

Στο TGF μπορούμε να δώσουμε σε ένα active αντικείμενο μια προκαθορισμένη κίνηση ή να το ορίσουμε ως στατικό. Τα στατικά αντικείμενα στέκονται στην οθόνη ως τμήματα του background, αλλά είναι πολύ χρησιμότερα από αυτό για δύο λόγους. Κατά πρώτον, μπορούμε να ελέγξουμε για συγκρούσεις με στατικά αντικείμενα. Για παράδειγμα, σε ένα παιχνίδι τύπου breakout, τα τουβλάκια θα δηλωθούν ως στατικά αντικείμενα και όχι ως background. Η δεύτερη μεγάλη διαφορά των στατικών από τα background αντικείμενα είναι ότι τα στατικά μπορούν να τοποθετηθούν μπροστά από άλλα αντικείμενα, δίνοντας έτσι την εντύπωση του βάθους. Μπορούμε δηλαδή σε ένα platform παιχνίδι, για παράδειγμα, να τοποθετήσουμε σε πρώτο πλάνο μια σειρά από κολόνες. Οι κολόνες αυτές θα τοποθετηθούν πάνω από το sprite του παίκτη (επιλέγοντας view/bring to front από τον level editor), δίνοντας έτσι την ψευδο-τρισδιάστατη εντύπωση ότι βρίσκονται πιο μπροστά από αυτόν.

Στο CD-ROM του μήνα θα βρείτε ενδιαφέροντα στοιχεία για τους πειραματισμούς σας. Συγκεκριμένα, θα βρείτε τα εξής προγράμματα που φτιάχθηκαν με το the Games Factory:

✔ Godzillo - pedia: Μια multimedia εγκυκλοπαίδεια σχετικά με παλιά κινηματογραφικά τέρατα.

✔ New space invaders: Μια απλή αλλά πολύ φροντισμένη έκδοση του γνωστού Space Invaders, που παίζεται ταυτόχρονα και με δύο παίκτες.

✔ Urab Attack Force: Είχε θεωρηθεί ως το καλύτερο παιχνίδι που είχε φτιαχτεί για το Klik and Play.

Δοκιμάστε να μελετήσετε και να καταλάβετε τη λειτουργία αυτών των προγραμμάτων. Η σειρά αναφοράς τους ανταποκρίνεται και στην πολυπλοκότητα του κώδικά τους. Πειραματιστείτε!

Η ΤΑΧΥΤΗΤΑ

Ενα από τα μεγαλύτερα προβλήματα που αντιμετώπιζε ο επίδοξος δημιουργός στο Klik and Play είναι η ρύθμιση της ταχύτητας ώστε το παιχνίδι να μπορεί να παίζεται με περίπου τον ίδιο τρόπο σε διαφορετικά μηχανήματα. Το πρόβλημα αυτό έχει κληρονομηθεί και στο TGF με την ίδια οξύτητα. Η μόνη επιλογή που μας παρέχει το πρόγραμμα, όπως και ο προκάτοχός του, είναι η ρύθμιση File/Game Setup/Machine Independent Speed. Αν ενεργοποιήσουμε αυτή τη ρύθμιση, το TGF αναλαμβάνει να "κόβει" από τα παιχνίδια κάποια frames από το animation, ώστε να λειτουργεί αξιοπρεπώς και σε πιο αργά μηχανήματα. Δυστυχώς όμως αυτή η ρύθμιση επηρεάζει το πρόγραμμα και σε γρήγορα μηχανήματα, υποβιβάζοντας τρόπον τινά την απόδοσή του.

Μια καλή συμβουλή είναι να δημιουργήσετε έναν έλεγχο της ταχύτητας του υπολογιστή στον οποίο τρέχει κάθε φορά το παιχνίδι (για παράδειγμα, να φτιάξετε ένα απλό επίπεδο όπου ένα sprite θα ξεκινά από τη μια πλευρά της οθόνης και θα μετριέται ο χρόνος που χρειάζεται για να φτάσει σε ένα προκαθορισμένο σημείο). Ανάλογα με τα αποτελέσματα του ελέγχου, μπορείτε να προσθέσετε κάποιες καθυστερήσεις στον κώδικα, για παράδειγμα, περισσότερα αντικείμενα ή γεγονότα.

ΤΟ ΔΙΚΟ ΜΑΣ CANNON FODDER

Το Cannon Fodder είναι ένα πολύ επιτυχημένο shoot'em up της Sensible Software που παίζεται αποκλειστικά με το ποντίκι. Ο παίκτης έλεγχε έναν δείκτη πάνω στην οθόνη. Πατώντας το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, το sprite περπάταγε προς το δείκτη και πατώντας το δεξιό πλήκτρο πυροβολούσε προς την κατεύθυνσή του. Εμείς θα προσπαθήσουμε να φτιάξουμε ένα sprite ελεγχόμενο με αυτό τον τρόπο στο TGF. Στις προηγούμενες απόπειρές μας τα πράγματα ήταν εύκολα, γιατί το πρόγραμμα μας παρείχε αυτόματα τον τρόπο κίνησης που επιθυμούσαμε. Ομως, τρόπος κίνησης, όπως στο Cannon Fodder, δεν υπάρχει, οπότε θα τον κατασκευάσουμε.

Θα δουλέψουμε σε ένα άδειο επίπεδο 640x480. Αρχικά θα εξετάσουμε την κίνηση του δείκτη. Θα φτιάξουμε ένα active αντικείμενο και θα ορίσουμε ότι θα έχει κίνηση μπάλας. Την κίνηση μπάλας τη χρησιμοποιούμε σε πολλές περιπτώσεις, όταν θέλουμε οι ίδιοι να

καθορίσουμε τον τρόπο συμπεριφοράς του αντικειμένου, χωρίς να καταφύγουμε στις προκαθορισμένες ρυθμίσεις του TGF. Φυσικά, θα μηδενίσουμε την ταχύτητά του. Στη συνέχεια θα μεταβούμε στον event editor. Αρχικά θα κρύψουμε το δείκτη του ποντικιού των Windows και στη συνέχεια θα ορίσουμε ότι κάθε 0.04" το αντικείμενο που φτιάξαμε θα τοποθετείται στις συντεταγμένες του ποντικιού [every 0.04 sec —> X (δείκτης) = X mouse, Y (δείκτης) == Y mouse]. Το χρονικό διάστημα των 0.04" μπορείτε να μεγαλώσετε ή να μικρύνετε, ανάλογα με την ταχύτητα του υπολογιστή σας.

Με τα παραπάνω ολοκληρώσαμε την κίνηση του δείκτη. Ενδεχομένως να σκεφθήκατε ότι τα προαναφερόμενα θα μπορούσαν να απλοποιηθούν αν εξαρχής επιλέγαμε κίνηση ελεγχόμενη από το ποντίκι από τις προκαθορισμένες ρυθμίσεις του TGF. Στη θεωρία η σκέψη αυτή είναι σωστή, αλλά πρακτικά υπάρχουν κάποια προβλήματα του TGF στο χειρισμό αυτού του είδους της κίνησης και γι' αυτό προτιμήσαμε τον πρώτο τρόπο.

Τώρα πρέπει να ασχοληθούμε με το sprite μας. Προτού κάνουμε οτιδήποτε, θα καθορίσουμε ακριβώς το ζητούμενο: Θέλουμε, όταν κάνουμε κλικ στο αριστερό πλήκτρο, να πηγαίνει το sprite στο σημείο όπου βρίσκεται ο δείκτης και να σταματά. Αν, προτού φθάσει στο σημείο αυτό, μετακινήσουμε το δείκτη και ξανακάνουμε κλικ στο αριστερό πλήκτρο, τότε θα πηγαίνει προς το καινούριο σημείο. Αν όμως μετακινήσουμε το ποντίκι χωρίς να κάνουμε κλικ, τότε το sprite θα συνεχίσει να πηγαίνει προς το αρχικό σημείο, όπου και θα σταματήσει. Δηλαδή, θα χρειαστούμε έναν τρόπο να γνωρίζουμε ποιο είναι το σημείο στο οποίο έγινε κλικ, ώστε να σταματά το sprite την κίνησή του μόλις φθάσει σε αυτό. Για να το επιτύχουμε θέλουμε ένα αόρατο αντικείμενο. Η τεχνική είναι η ακόλουθη:

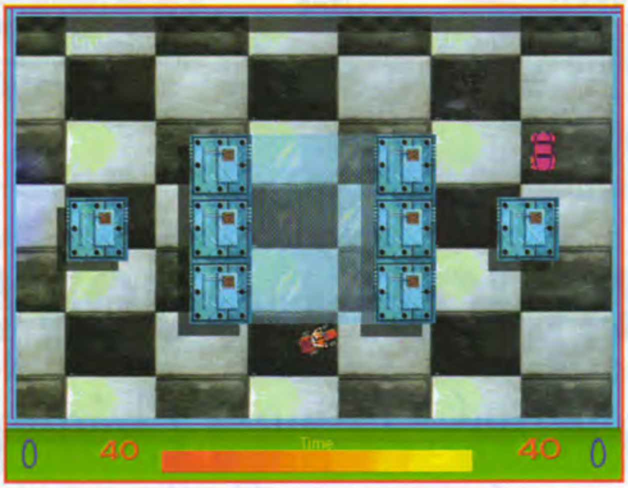
• Για το sprite θα επιλεγεί κίνηση μπάλας και θα μηδενιστεί η ταχύτητα. Το αντικείμενο δεν θα κινείται στην αρχή (απενεργοποιήστε την επιλογή movement/edit movement/movement/ moving at start στον frame editor).

• Θα φτιάξουμε ένα αόρατο αντικείμενο και θα το τοποθετήσουμε αρχικά εκτός οθόνης.

• Οταν πατηθεί το αριστερό πλήκτρο του ποντικιού, το αόρατο αντικείμενο θα τοποθετείται στις συντεταγμένες του δείκτη. Η ταχύτητα (movement/set speed) του sprite θα γίνεται 20 (ή ό,τι άλλο θέλετε, πειραματιστείτε). Η διεύθυνσή του θα ορίζεται προς το δείκτη [direction/look at <δείκτη>].



Είναι πολύ χρήσιμο να μάθετε τη χρήση και άλλων βοηθητικών πακέτων το οποίο όπως το POV, μπορεί να αποδειχθεί πολύτιμο στην κατασκευή γραφικών.



Αλλο ένα απλό παιχνίδι φτιαγμένο με το TGF. Τέτοια παιχνίδια φτιάχνονται σε ελάχιστες ώρες.

• Οταν υπάρχει επαφή του sprite με το αόρατο αντικείμενο, το sprite θα σταματά [collision between <sprite> and <αόρατο αντικείμενο> —> stop <sprite>].

Αν δεν είχαμε χρησιμοποιήσει το αόρατο αντικείμενο, τότε το sprite δεν θα σταματούσε ποτέ να κινείται. Ακόμα κι αν είχαμε ορίσει ότι θα σταματούσε σε περίπτωση επαφής με τον δείκτη και πάλι θα είχαμε πρόβλημα, αν ο δείκτης, προτού φθάσει το sprite στον προορισμό του, είχε μετακινηθεί.

Για τον πυροβολισμό θα εφαρμόσουμε παρόμοια τεχνική. Οταν θα πατιέται το δεξί πλήκτρο του ποντικιού, το κεντρικό μας sprite θα πυροβολεί προς την κατεύθυνση του αόρατου αντικειμένου [shoot object in direction of <αόρατο αντικείμενο>]. Μπορούμε να θέσουμε, για βελτίωση του gameplay, και τον περιορισμό ότι ο παίκτης θα πυροβολεί μόνο αν στην οθόνη υπάρχουν το πολύ άλλες δύο σφαίρες. Ετσι, θα μπορεί να ρίξει μέχρι τρεις βολές.

Τέλος, μην ξεχνάτε: Με το TGF έχουν δημιουργηθεί μερικά εξαιρετικά προγράμματα και δεν υπάρχει κανένας λόγος να μην προσθέσετε και εσείς μερικά ακόμη! ■

Game Club



ATLANTIS: Κορυφαία γραφικά σε ένα adventure που θα σας συναρπάσει.

LAST EXPRESS: Υστερα από πολύ καιρό, ένα adventure με real-time δράση και εκπληκτική πλοκή.





CAPITALISM PLUS: Η συνέχεια του γνωστού strategy game που διακρίθηκε για το βάθος των επιλογών του.

P O I N T   S Y S T E M



0-50
ΑΧΑΡΑΚΤΗΡΙΣΤΟ

Μείνετε μακριά από αυτό το παιχνίδι, ακόμα κι αν σας πληρώσουν για να το πάρετε!



51-60
ΚΑΤΩ ΤΟΥ ΜΕΤΡΙΟΥ

Λυπούμαστε, αλλά δεν θα μπορέσουμε... Εξάλλου, ο ανταγωνισμός δεν επιτρέπει επιείκεια!



61-70
ΜΕΤΡΙΟ

Χμ... το "Παν Μέτρον Αριστον" μάλλον δεν ισχύει στην περίπτωση αυτή...



71-80
ΚΑΛΟ

Οχι κάτι το συναρπαστικό, σίγουρα όμως αξιοπρεπές.



81-90
ΠΟΛΥ ΚΑΛΟ

Αυτό μάλιστα! Ενα παιχνίδι που θα σας καθηλώσει ώρες μπροστά στην οθόνη του υπολογιστή σας.



91-95
ΕΞΑΙΡΕΤΙΚΟ

Ενας τίτλος που σίγουρα θα φιγουράρει στις λίστες με τα top games της χρονιάς.

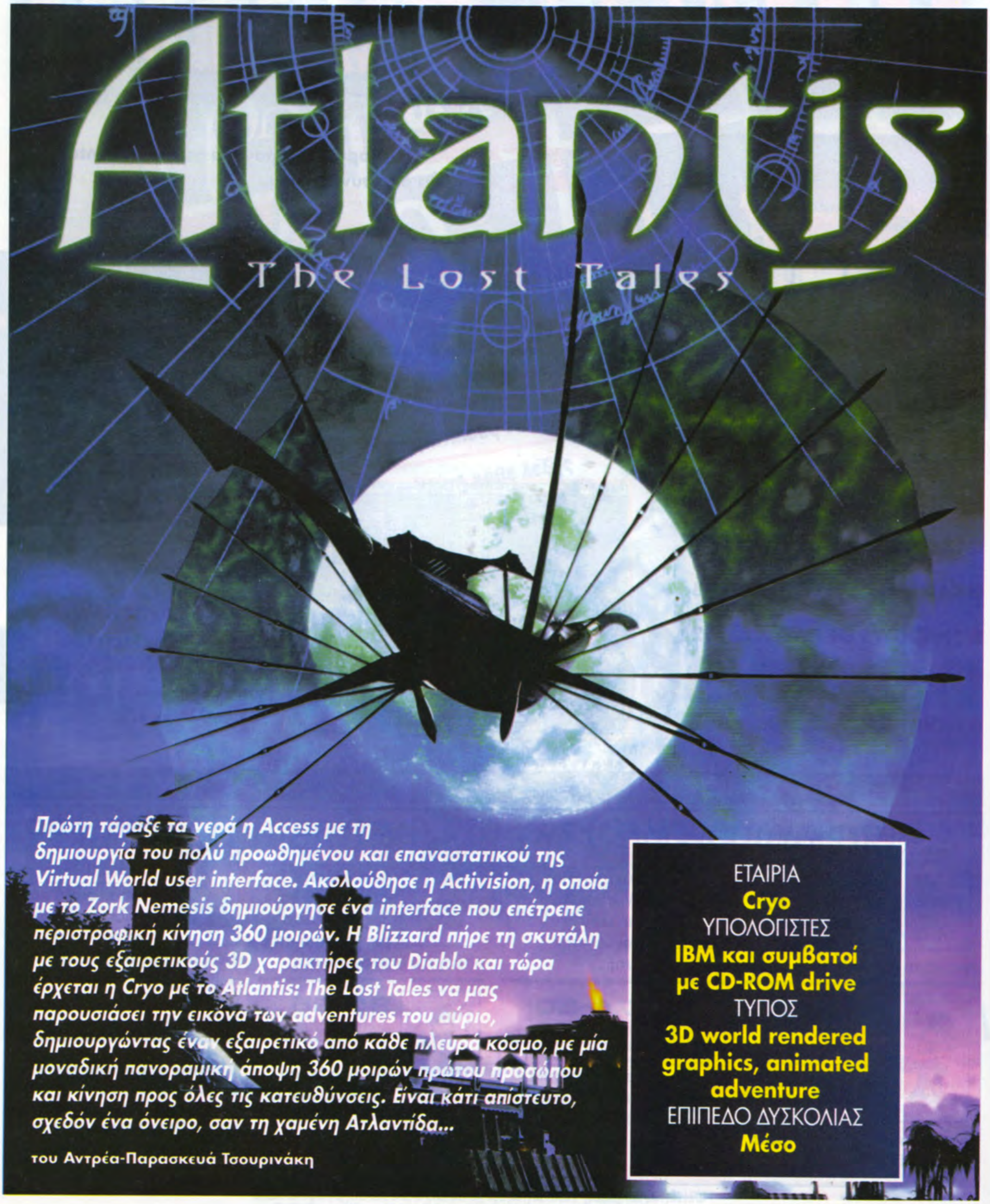


96-100
ALL TIME CLASSIC

Ενα κλασικό παιχνίδι που διεκδικεί επάξια τη θέση του στις σελίδες του Hall of Fame. Αποκτήστε το χωρίς συζήτηση!

Η κλίμακα αυτή αντιστοιχεί στις βαθμολογίες των παιχνιδιών, όπως αυτές απεικονίζονται στους πίνακες των Game Reviews, κάτω από το γενικό τίτλο "Επιδόσεις".

Atlantis
The Lost Tales



Πρώτη τάραξε τα νερά η Access με τη δημιουργία του πολύ προωθημένου και επαναστατικού της Virtual World user interface. Ακολούθησε η Activision, η οποία με το Zork Nemesis δημιούργησε ένα interface που επέτρεπε περιστροφική κίνηση 360 μοιρών. Η Blizzard πήρε τη σκυτάλη με τους εξαιρετικούς 3D χαρακτήρες του Diablo και τώρα έρχεται η Cryo με το Atlantis: The Lost Tales να μας παρουσιάσει την εικόνα των adventures του αύριο, δημιουργώντας έναν εξαιρετικό από κάθε πλευρά κόσμο, με μία μοναδική πανοραμική άποψη 360 μοιρών πρώτου προσώπου και κίνηση προς όλες τις κατευθύνσεις. Είναι κάτι απίστευτο, σχεδόν ένα όνειρο, σαν τη χαμένη Ατλαντίδα...

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cryo
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D world rendered graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Η γαλλική εταιρία Cryo έγινε γνωστή με την κυκλοφορία του ιδιόρρυθμου adventure Dune (μετά η Westwood Studios κυκλοφόρησε το Dune 2 που ήταν ένα strategy game, ο προάγγελος του Command & Conquer). Αργότερα κυκλοφόρησε το Dragon Lore 1 που περιείχε την καλύτερη τεχνολογικά εισαγωγή της εποχής και εντυπωσιακά γραφικά και δράση. Ακολούθησε το The Lost Eden που, αν και ήταν εύκολο ως παιχνίδι, έκανε μοναδική αίσθηση με την απαράμιλλη ποιότητα των video sequences που περιείχε, τα οποία έδειχναν ότι η εταιρία βρισκόταν πολύ κοντά στη δημιουργία ενός πρωτοποριακού adventure. Και ενώ όλοι περίμεναν με αγωνία την επόμενη κυκλοφορία της, η Cryo μας απογοήτευσε με την κυκλοφορία του Dragon Lore 2, το οποίο, εκτός του ότι ήταν σίγουρα κατώτερο του προκατόχου του, ήταν και πολύ πιο πίσω από αυτό που περίμεναν οι χρήστες, αφού οι μέχρι τότε παραγωγές της μας έκαναν να ελπίζουμε για κάτι το τελείως διαφορετικό.

Οταν πρωτοδιάβασα για το Atlantis ομολογώ ότι δεν τους πολυπίστεψα, μέχρι που είδα το demo του παιχνιδιού, το οποίο έδειχνε ότι επρόκειτο για ένα επαναστατικό, με βάση τα δεδομένα του χώρου, επίτευγμα. Τα γραφικά του και η κίνηση κυριολεκτικά σε ζάλιζαν. Εμενε να δούμε αν και η δράση και γενικά το λεγόμενο "σύστημα χειρισμού" θα βρισκόταν σε ένα ανάλογο επίπεδο. Περιμέναμε με αγωνία το παιχνίδι από την Plotline και δυστυχώς η ημερομηνία της κυκλοφορίας του στη χώρα μας πήγαινε όλο και πιο πίσω. Τελικά, το παιχνίδι ήρθε δύο ημέρες προτού γίνει το λεγόμενο προκασέ του περιοδικού, τότε δηλαδή που κανονίζεται τι ακριβώς θα "μπει" στο περιοδικό, πόσες και ποιες σελίδες θα καταλάβει το κάθε θέμα κ.λπ. Προλάβαμε κυριολεκτικά την τελευταία στιγμή, αλλά δυστυχώς ο χρόνος δεν επαρκούσε για να το ολοκληρώσουμε προτού γράψουμε το άρθρο αυτό. Ετσι, προκαταβολικά ζητώ την κατανόησή σας για όποιες αδυναμίες εντοπίσουμε αργότερα (όταν δηλαδή, θα έχουμε τελειώσει το παιχνίδι).

ΣΕΝΑΡΙΟ

Στη μυθική και απομονωμένη Ατλαντίδα, η οποία σύμφωνα με το παιχνίδι βρίσκεται στον Ατλαντικό Ωκεανό, στ' αριστερά της Αφρικής όπως κοιτάμε το χάρτη, οι κάτοικοι, αν και έχουν αναπτύξει πάρα πολύ την τεχνολογία τους, ζουν απομονωμένοι από τον υπόλοιπο κόσμο. Δεν τους επιτρέπεται να έρχονται σε άμεση επαφή μαζί του, αν και τον παρακολουθούν με τα φοβερά αεροπλάνα που έχουν δημιουργήσει, τα οποία λειτουργούν βάσει της ενέργειας που παράγουν μερικοί πολύ σπάνιοι κρύσταλλοι. Την Ατλαντίδα διοικούσε πάντοτε μία Βασίλισσα. Ο επίσημος Βασιλικός συνοδός βγαίνει από μία σειρά αγώνων που διεξάγονται κάθε επτά χρόνια.



Η περιοχή του ηφαιστείου, από όπου ξεκινά το παιχνίδι.

Εσύ είσαι ο Seth και μόλις σου ζήτησαν να γίνει σύμβουλος της Βασίλισσας. Η μοίρα σού επιφυλάσσει ένα άσχημο παιχνίδι. Φθάνοντας στο παλάτι για να υπηρετήσεις τη Βασίλισσά σου, μαθαίνεις ότι εξαφανίστηκε, ενώ όλοι οι συνοδοί της σκοτώθηκαν. Πολύ γρήγορα θα μάθεις ότι καιρό τώρα εξυφαίνετο μία συνωμοσία, που σκοπό είχε την αλλαγή του θρησκευτικού και κοινωνικού status της Ατλαντίδας. Βασικός σου σκοπός είναι να βρεις την εξαφανισμένη Βασίλισσα Rhea.

Το παιχνίδι διαθέτει ένα σχετικά ενδιαφέρον, και καλοδουλεμένο σεναριακό background υλικό. Βασιζόμενοι στα κύρια στοιχεία του μύθου της Ατλαντίδας οι εμπνευστές του Atlantis "κτίζουν" μία μοναδική ιστορία ίντριγκας για την εξουσία του εκπληκτικού αυτού κόσμου. Η διαμάχη αυτή στηρίζεται σε γενικότερες φιλοσοφικές αναζητήσεις, γεγονός που προσδίδει στην όλη ιστορία ευρύτερο ενδιαφέρον.



Η σχεδία με την οποία θα ταξιδέψεις.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Η εταιρία έφτιαξε ένα πρωτότυπο user interface, το οποίο επιτρέπει πανοραμική άποψη 360 μοιρών πρώτου προσώπου στον οριζόντιο άξονα κίνησης και περίπου 150 μοιρών



Το παλάτι της Βασίλισσας Rhea.



Τα ιδιότυπα αεροσκάφη των κατοίκων της Ατλαντίδας, με τα οποία παρατηρείτε τον υπόλοιπο κόσμο.



(από 75 προς τα πάνω και προς τα κάτω) στον κάθετο άξονα, δημιουργώντας με τον τρόπο αυτό μια σχεδόν απόλυτη οπτική κίνηση και μία μοναδική αίσθηση ελευθερίας. Η εντυπωσιακή αυτή αίσθηση ενός πραγματικού τρισδιάστατου κόσμου δύσκολα μπορεί να μεταφερθεί στο χαρτί, δεν χρειάζονται όμως παρά μερικά δευτερόλεπτα στο χρήστη για να καταλάβει ότι βρίσκεται μπροστά σε ένα τεχνολογικό θαύμα του είδους. Τα γραφικά του είναι full-screen, με σχέδια μοναδικής ομορφιάς και σπάνιες ποικιλίες χρωμάτων. Ελάχιστοι θα ισχυριστείτε ότι έχετε δει κάτι καλύτερο. Προσθέστε σε όλα αυτά και το ότι η κίνηση των χαρακτήρων ενσωματώνει την τεχνολογία του λεγόμενου motion capture και έχετε το σχεδόν τέλειο στον τομέα των γραφικών και όχι μόνο. Γράφω, δε, το "σχεδόν τέλειο", γιατί απλώς δεν ξέρουμε ποιο ακριβώς είναι το τέλειο.

Ο ήχος του έχει βασιστεί σε μία νέα τεχνολογία και "ακούγεται" πράγματι τρισδιάστατος. Ακούς τα βήματα του άλλου προτού σε πλησιάσει, τον ήχο των βημάτων του να χάνεται καθώς αυτός απομακρύνεται, τον ήχο του μαχαιριού που σου πετάνε, προτού καν δεις τον εχθρό σου... Πολύ καλά μουσικά backgrounds και εξαιρετικά από κάθε πλευρά ηχητικά εφέ. Διαθέτει πάρα πολύ καλό και ατμοσφαιρικό speech (ομιλίες), ενώ παράλληλα υποστηρίζει την εμφάνιση των διάφορων διαλόγων και σε κείμενο (text) πάνω στην οθόνη. Τι άλλο μπορεί να θέλει ένας απλός gamer;

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός, αλλά υπάρχουν αρκετά προβλήματα που σκιάζουν την κατά τ' άλλα εξαιρετική ποιότητα του παιχνιδιού. Πρώτα απ' όλα, η Plotline μπορεί να μετέφρασε το manual που περιέχει το background της ιστορίας του παιχνιδιού (υπάρχει μέσα στο κουτί), αλλά όσοι αγοράσετε το παιχνίδι δεν θα βρείτε κανένα manual (ελληνικό ή ξενόγλωσσο) που να εξηγεί το χειρισμό της περιπέτειας ή κάποιο που να αναφέρεται στα τυχόν προβλήματα που συναντά κάποιος κατά την install διαδικασία του παιχνιδιού. Δεν ξέρω αν αυτό οφείλεται σε παράλειψη της Plotline ή όχι, αλλά είναι πάρα πολύ αρνητικό γεγονός. Χαρακτηριστικά αναφέρω ότι δεν μπόρεσα να τρέξω το παιχνίδι στον υπολογιστή μου σε DOS περιβάλλον χωρίς να ξέρω το γιατί (υπερκαλύπτω τα 24MB RAM που ζητά στο

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα παιχνίδια που θα διεκδικήσουν τον τίτλο του καλύτερου adventure της χρονιάς. Πρόκειται για ένα τεχνολογικό επίτευγμα, λόγω του μοναδικού 3D κόσμου που δημιουργεί. Τα γραφικά του είναι απλώς εκτός συναγωνισμού. Πολύ καλό σενάριο και πλούσια δράση συνθέτουν ένα adventure που πρέπει να αγοράσετε οπωσδήποτε.

ΓΡΑΦΙΚΑ	99
ΗΧΟΣ	96
ΔΡΑΣΗ	90
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	96
ΓΡΙΦΟΙ	90

96



DOS). Υπάρχει, άραγε, ασυμβατότητα στο DOS με τους MMX επεξεργαστές ή δημιουργείται κάποιο πρόβλημα με τη Millenium κάρτα γραφικών; Ειλικρινά δεν ξέρω τι φταίει, πρέπει όμως να τονίσω ότι ο Πατρίκος, όταν του ζήτησα να το κοιτάξει στον υπολογιστή του, έτρεξε το παιχνίδι σε περιβάλλον DOS (έχει όμως άλλον επεξεργαστή, κάρτα γραφικών και κάρτα ήχου). Το δεύτερο μεγάλο, κατά τη γνώμη μου πάντα, πρόβλημα είναι το ότι το παιχνίδι δεν σου επιτρέπει να κάνεις SAVE! Ναι, διαβάζετε σωστά. Αντ' αυτού σώζει από μόνο του κάθε τόσο (ομολογουμένως αρκετά συχνά ώστε να μην προκαλείται σοβαρό πρόβλημα) σε συγκεκριμένες θέσεις που οι προγραμματιστές έχουν θεωρήσει ως κρίσιμες, δίνοντας αυτόματα στις θέσεις αυτές και τις αντίστοιχες ονομασίες. Το πρόβλημα όμως παραμένει. Δεν μπορείς εσύ να κάνεις όπου επιθυμείς SAVE και έτσι θα αναγκαστείς πάρα πολλές φορές να παίξεις μεγάλο μέρος της περιπέτειας για να φτάσεις στη θέση που θέλεις. Παραδείγματος χάριν, αν σε σκοτώνει ο τύπος που είναι στο πλάι της ταβέρνας, εσύ πρέπει να ξανακάνεις ΟΛΗ τη διαδρομή από το σημείο που πηδάς στο έδαφος μέχρι αυτόν (και είναι πολύ εκνευριστικό). Αν τύχει και δεν τα καταφέρεις μαζί του, θα σκοτωθείς πάλι από την αρχή. Το αποτέλεσμα είναι τα νεύρα σου να γίνονται σμπαράλια, ειδικά αν σε πιέζει ο χρόνος όπως στη δική μου περίπτωση. Τρίτο, αλλά μικρότερης σημασίας, πρόβλημα είναι η λειτουργία του κέρσορα. Ο κέρσορας κίνησης εμφανίζεται στην οθόνη μόνο όταν βρεθείς να κοιτάς στο "σωστό" μέρος, δηλαδή, στη συγκεκριμένη κατεύθυνση που θέλει το πρόγραμμα. Επειδή όμως έχεις ελευθερία στην κίνηση, πάρα πολλές φορές είναι αρκετά δύσκολο να βρεις αμέσως το σωστό μέρος που πρέπει να βάλεις τον κέρσορα ώστε να εμφανιστεί το βέλος κίνησης και κάνοντας κλικ να προχωρήσεις. Παρόμοια προβλήματα εμφανίζονται και με τον κέρσορα TAKE/GET, ο οποίος επίσης σε αρκετές περιπτώσεις πρέπει να είναι σε πολύ συγκεκριμένο σημείο για να λειτουργήσει. Χαρακτηριστικά αναφέρω την περίπτωση που, ενώ βλέπεις ένα μαχαίρι και πας εκεί τον κέρσορα, αυτός δεν φαίνεται να "λειτουργεί". Εσύ πρέπει να επιμείνεις και να τον κουνήσεις αρκετά προς τα κάτω για να εμφανιστεί η TAKE λειτουργία του. Αν όμως δεν σου "κάτσει" με την πρώτη ή δεν επιμείνεις αρκετά, μπορεί να νομίσεις ότι πρόκειται για ένα ακόμη γραφικό του προγράμματος και να φύγεις από εκεί χωρίς να το πάρεις.

Σε ό,τι αφορά τις υπόλοιπες λειτουργίες, το mouse λειτουργεί σαν τα μάτια σου. Κινώντας το, αλλάζει αντίστοιχα και η θέα σου. Αλλο να το γράφεις και άλλο να το βλέπεις φοβερή λειτουργία. Σε συγκεκριμένα σημεία της οθόνης θα εμφανίζεται ένα βέλος κίνησης (αλλιώς ο κέρσορας θα είναι "εξαφανισμένος"). Οπου εμφανιστεί, κάνοντας κλικ πας προς την κατεύθυνση αυτή. Βλέποντας έναν χαρακτήρα και πηγαίνοντας τον κέρσορα πάνω του, αυτός αλλάζει. Κάνοντας κλικ το mouse, μιλάς. Τα θέματα της συζήτησής σου εμφανίζονται με αντίστοιχα icons. Κάνοντας δεξί κλικ στο mouse εμφανίζεται το inventory σου. Απ' αυτό παίρνεις ένα αντικείμενο που έχεις βρει και το κάνεις κλικ όπου χρειαστεί. Σε κάποιο πρόσωπο τις περισσότερες φορές η λειτουργία αυτή σημαίνει ότι τον ρωτάς για το εν λόγω αντικείμενο. Αν κάνοντας κλικ το αντικείμενο αυτό σε έναν χαρακτήρα δεν συμβαίνει τίποτα, τότε δοκιμάζεις κάτι άλλο. Πατώντας το πλήκτρο Escape εμφανίζεται η οθόνη που περιέχει τα LOAD (μία από τις προαποφασισμένες από το ίδιο το παιχνίδι θέσεις), OPTIONS και QUIT. Το OPTIONS ρυθμίζει την ένταση του ήχου σε όλες του





Δύο από τα puzzles που συναντάς στο παιχνίδι.



Δείγμα του εξαιρετικού animation του παιχνιδιού.

SPECIAL review

τις μορφές, καθώς και την ταυτόχρονη εμφάνιση κειμένου και ομιλιών. Προσέξτε το τελευταίο και βάλτε την αντίστοιχη επιλογή στο ON. Τέλος, σημειώστε ότι μπορείτε να "τελειώνετε" κάθε animation ή διάλογο/ομιλία πατώντας απλώς το πλήκτρο του mouse. Πολύ χρήσιμη λειτουργία, ειδικά όταν ξαναπαίζεις κάποια θέση για δεύτερη ή και τρίτη φορά.



Η περίφημη μονομαχία σου.



Το inventory σου.

Κατά τα άλλα δεν αναμένεται να συναντήσετε ιδιαίτερα προβλήματα. Πάντως, μου έκανε αρνητική εντύπωση το γεγονός ότι σε μία τόσο σπουδαία και ποιοτική παραγωγή δεν έβαλαν SAVES. Ειλικρινά δεν μπορώ να το καταλάβω καθόλου, μια και είμαι σίγουρος ότι ΔΕΝ θα βρεθεί ούτε ένας παίκτης που να μη θεωρήσει την ΕΛΛΕΙΨΗ σημαντική.



Ενας από τους κόσμους που θα επισκεφθείς.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι πολύ εντυπωσιακή, κάτι που οφείλεται στα πέρα από κάθε περιγραφή γραφικά του αλλά και στο καλοδουλεμένο σενάριό του. Ο συνδυασμός αυτών των δύο σού δίνει την αίσθηση ότι είσαι εκεί, ότι ζεις άμεσα τα όσα συμβαίνουν στο παιχνίδι. Ειλικρινά είχα πάρα πολύ καιρό να νιώσω κάτι ανάλογο σε adventure game.

Η δράση του είναι πολύ πλούσια. Είναι σίγουρο ότι το παιχνίδι θα σας κρατήσει για πάρα πολύ καιρό συντροφιά. Το Atlantis είναι ένα adventure εξερεύνησης και ίντριγκας. Βασικός σκοπός σου είναι να βρεις την εξαφανισμένη βασίλισσα Rhea, την οποία έχεις επιλεγεί να υπηρετείς, και να σταματήσεις τα σχέδια των "The Sons of Golden Ray" οι οποίοι προσπαθούν να ανατρέψουν τη



Απόφυγε να του δώσεις τα ευρήματά σου, μια και αργότερα θα μάθεις τον πραγματικό ρόλο του.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium στα 90MHz.



8MB RAM.



4x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 35MB.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών, Windows συμβατή κάρτα ήχου, mouse.



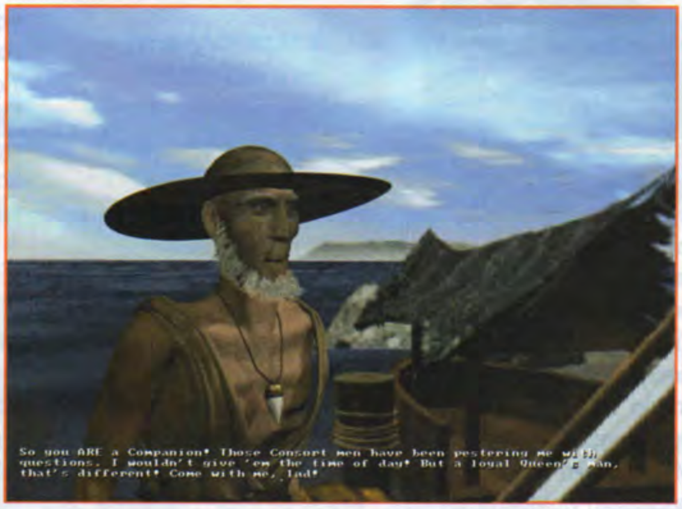
Το πακέτο, που περιλαμβάνει τέσσερα CDs και οδηγίες στα ελληνικά, μας έδωσε η Plotline, Μπόταση 8, τηλ.: 3840482.

θρησκευτική και κοινωνική παράδοση της Ατλαντίδας, για να πάρουν τη διακυβέρνησή της. Η πορεία του παιχνιδιού είναι μάλλον συγκεκριμένη, δεν μπορείς δηλαδή να κάνεις από την αρχή ό,τι θέλεις ή να πας όπου θέλεις, κάτι αρνητικό αφού περιορίζει αρκετά το πλαίσιο κίνησης κάθε χρήστη. Το παιχνίδι περιλαμβάνει συνολικά 5 διαφορετικούς κόσμους, τους οποίους πρέπει να ταξιδέψεις προκειμένου να φέρεις σε αίσιο πέρας την αποστολή σου. Κάθε κόσμος έχει ιδιαίτερα χαρακτηριστικά και αυτό προσδίδει στο παιχνίδι μεγαλύτερο ενδιαφέρον.

Οι γρίφοι του διακρίνονται σε τρεις βασικές κατηγορίες. Στην πρώτη ανήκουν οι συζητήσεις αλλά και οι αποφάσεις που πρέπει να πάρεις κάθε φορά που μιλάς με τους διάφορους χαρακτήρες (οι οποίοι είναι περίπου 50!). Η δεύτερη κατηγορία περιλαμβάνει την κλασική χρήση αντικειμένων, πώς να ανοίξεις μία κλειστή πόρτα κ.λπ. Τέλος, η τρίτη περιλαμβάνει κλασικά puzzles, όπως αυτά που καθιέρωσαν το The 7th Guest και το Myst. Στην τελευταία κατηγορία θα αναφέρω έναν γρίφο που θα συναντήσεις σχετικά νωρίς. Αυτόν με τον Ηλιο, τη Σελήνη και τη Γη. Για να τα φέρεις στη σωστή ευθεία, κάνε κλικ στον αριστερό όπως κοιτάς μοχλό 37 φορές (ρυθμίζει τη θέση του Ηλιου) και τον δεξί μοχλό 35 φορές (ρυθμίζει τη θέση της Γης και της Σελήνης). Αν μετρήσετε σωστά τις φορές που θα γυρίσετε κάθε μοχλό, θα γλιτώσετε από μεγάλο μπελά.



Δείχνοντας το σκουλαρίκι στην Αγκάθα, την πιο πιστή ακόλουθο της βασίλισσας Rhea.



Ο ψαράς που θα σου δώσει ένα σημαντικό hint για την εξαφάνιση της βασίλισσας.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Είναι συνηθισμένο πλέον στο χώρο των adventures οι εταιρίες παραγωγής να στηρίζονται στα όμορφα γραφικά για να εντυπωσιάσουν το χρήστη. Η περίπτωση όμως του Atlantis είναι εντελώς διαφορετική. Τα γραφικά, η κίνηση και ο ήχος του ξεπερνούν κάθε φαντασία, είναι δε τόσο δεμένα μεταξύ τους που σε καθηλώνουν μπροστά στην οθόνη. Πρόκειται για σκέτη μαγεία! Τι έχουν κάνει οι άνθρωποι... Θέλεις να προχωρήσεις το παιχνίδι μόνο και μόνο για να δεις τι "κόσμους" έχει στη συνέχεια. Ισως για να μη χαρακτηριστεί το παιχνίδι "τέλειο" η Cryo έκανε και μερικές ατασθαλίες, με πρώτη και καλύτερη την έλλειψη saves - αν είναι δυνατόν! Ενα άλλο θέμα που με ενόχλησε ήταν το "timing", εννοώντας ότι σε πολλά σημεία θα πρέπει να κάνεις συγκεκριμένες κινήσεις σε (πολύ) περιορισμένο χρόνο. Τουλάχιστον εκνευριστικό. Μου θύμισε το Dragon's Lair (ξέρετε εκείνο το σπαστικό action όπου, αν δεν έκανες τη συγκεκριμένη ακολουθία κινήσεων, σε έτρωγε η μαρμάγκα). Οποια όμως κι αν είναι τα "μείον", αν δεν παίξετε αυτό το παιχνίδι, είναι σαν να μην έχετε παίξει το Myst...

Γιάννης Πατρίκος

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας το παιχνίδι, πήγαινε και μίλα στους φρουρούς. Εξάντλησε όλες τις επιλογές, ρωτώντας και δύο φορές για ένα topic/icon. Μετά ανέβα τις σκάλες και προχώρα στους επόμενους φρουρούς. Μίλα τους. Ζητούν απόδειξη για το ποιος είσαι. Κάνε δεξί κλικ και στο Inventory που εμφανίζεται κάνε κλικ στο αντικείμενο που κουβαλάς. Τώρα κάνε κλικ το αντικείμενο αυτό πάνω στο φρουρό. Ανέβα και αυτές τις σκάλες και προχώρα λίγο μπροστά. Εντόπισε στ' αριστερά σου, όπως κοιτάς την οθόνη, τις σκάλες μέσα σε ένα άνοιγμα του τοίχου. Ανέβα τις σκάλες και στο μπαλκόνι που θα βρεθείς πήγαινε όλο δεξιά. Προχωρώντας θα δεις μία πόρτα. Μπες μέσα και βρίσκεις την Agatha, την πιο πιστή συνοδό της βασίλισσας. Μίλα της. Υστερα από λίγο θα μπουν μέσα συνοδοί και θα σας ενημερώσουν ότι η βασίλισσα εξαφανίστηκε μυστηριωδώς καθώς επισκεπτόταν τα βόρεια μέρη του νησιού. Η συνέχεια επί της οθόνης σας... ■



MMX βόλτες στο μέλλον



Η εκμετάλλευση των νέων MMX επεξεργαστών αποτελεί τον κράχτη για το νέο παιχνίδι της Ubisoft. Κατά πόσο όμως μπορεί να προσφέρει κάτι πράγματι καινούριο στο χώρο των αγωνιστικών παιχνιδιών;

του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

Από τα πρώτα χρόνια της κυκλοφορίας των video games, η εκμετάλλευση των πρόσφατων κάθε φορά τεχνολογιών ήταν ένας σίγουρος τρόπος για την επιτυχία ενός παιχνιδιού. Οταν, για παράδειγμα, είχε βγει η Amiga 1000, το Defender of the Crown είχε συναρπάσει επειδή χρησιμοποιούσε -για πρώτη φορά- ρεαλιστικά digitized γραφικά με περισσότερα από 8 χρώματα, όπως παλαιότερα.



Το Myst γνώρισε τεράστια επιτυχία επειδή ήταν ένα από τα πρώτα παιχνίδια που εκμεταλλευόταν την καινούρια τότε τεχνολογία του CD-ROM. Το Sonic the Hedgehog για το Mega Drive ήταν το πρώτο που αξιοποίησε τις μεγάλες δυνατότητες για γρήγορο 2D scrolling στην κονσόλα της Sega. Το POD, θα αναρωτηθείτε, τι θέση έχει σε αυτή την κατα-γραφή; Το νέο δημιούργημα της Ubisoft είναι το πρώτο παιχνίδι το οποίο εκμεταλλεύεται τις δυνατότητες των νέων επεξεργαστών MMX. Μπορείτε λοιπόν να θεωρήσετε αυτή την κριτική ως ένα παράθυρο στα παιχνίδια που θα δούμε στο προσεχές μέλλον, με την καθιέρωση του MMX.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Το POD είναι ένα αγωνιστικό παιχνίδι με αυτοκίνητα που εκτυλίσσεται στο μέλλον. Για να κάνει τα πράγματα πιο ατμοσφαιρικά, η Ubisoft έχει σκαρώσει μια εξωφρενική ιστορία, την αφήγηση της οποίας μπορείτε να παρακολουθήσετε στο εισαγωγικό video του παιχνιδιού. Εν ολίγοις το σενάριο λαμβάνει χώρα σε μια μελλοντική ευημερούσα αποικία που ονομάζεται New Colombus. Ενώ όλα πήγαιναν καλά, ξαφνικά κάνει την εμφάνισή του στα ορυχεία ένας ιός. Είναι μια απροσδιόριστη μάζα, κάτι σαν το Thing του Carpenter, που εξαπλώνεται ταχύτατα. Ο ιός αποδεικνύεται θανατηφόρος και





ΠΡΟΣΟΜΟΙΩΝΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ

του δίνεται η ονομασία POD. Οι άποικοι, πανικοβλημένοι, εγκαταλείπουν όπως-όπως την αποικία. Οι ελάχιστοι που μένουν πίσω περιμένουν το τέλος τους. Για να διασκεδάσουν, παίρνουν τμήματα από μηχανές και εργαλεία από εγκαταλελειμμένα εργοστάσια και τα προσαρτούν σε τυπικά αυτοκίνητα, μετατρέποντάς τα έτσι σε πανίσχυρα οχήματα (πανεύκολο). Με αυτά τα οχήματα διοργανώνουν αγώνες στους άδειους δρόμους της αποικίας. Ο αγώνας αυτή τη φορά όμως, διαφέρει από τους άλλους. Ο νικητής, βλέπετε θα κερδίσει τη μοναδική θέση στο τελευταίο σκάφος που εγκαταλείπει την αποικία. Και φυσικά, ανάμεσα στους διαγωνιζομένους, όπως πάντα, είναι και αυτός ο ταλαίπωρος "Player One".

Ξεπερνώντας (γρήγορα!) την υπόθεση, ας δούμε το πλέον αναμενόμενο χαρακτηριστικό του παιχνιδιού, τα γραφικά. Αξίζει να πετάξουμε τον επεξεργαστή μας και να βάλουμε έναν MMX στη θέση του;

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Αν το POD είναι ο προάγγελος μιας νέας εποχής στα γραφικά, τότε το μέλλον δεν έχει να μας προσφέρει συγκλονιστικές αλλαγές. Αυτό δεν σημαίνει ότι το παιχνίδι υστερεί στα γραφικά, απλώς δεν απομακρύνεται από τα σημερινά standards. Πιο συγκεκριμένα, όλοι οι χώροι είναι όμορφα φτιαγμένοι και καλυμμένοι από καλοσχεδιασμένα textures. Είναι εντυπωσιακή η ποικιλία που συναντάται στο περιβάλλον. Καμία πίστα δεν μοιάζει με την προηγούμενη, παρ' ότι όλες δίνουν μια παρόμοια εντύπωση μελλοντικής παρακμής. Ενδεικτικά αναφέρουμε ότι περνάτε μέσα από πεδία πυρηνικών δοκιμών, αποχετεύσεις, δρόμους προαστίων, στενά περιφερειακά σοκάκια κ.λπ. Αν νομίζετε ότι όλα αυτά τα έχετε ξανακούσει, έχετε απόλυτο δίκιο. Μόλις τον Μάιο παρουσιάσαμε το Scorcher, τον αμεσότερο ίσως ανταγωνιστή του POD. Ομως, παρά την ωραία εμφάνιση των γραφικών, δεν μπορούμε παρά να τονίσουμε ότι μερικές φορές είναι πολύ ασαφή. Σε κάποιες πίστες, όπως για παράδειγμα στην πίστα Nuke, η επιλογή των χρωμάτων δεν είναι η καλύτερη δυνατή και κατά συνέπεια ο παίκτης δυσκολεύεται να αποκτήσει πλήρη αίσθηση του χώρου.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Ubisoft
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Racing Simulation
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Εύκολο/Μέσο



Το shivan είναι ένα καλό αυτοκίνητο για όλες τις δουλειές.

Τα οχήματα του παιχνιδιού της Ubisoft είναι ίσως το δυνατότερο χαρακτηριστικό των γραφικών του. Πρόκειται για τρισδιάστατα, texture - mapped αγωνιστικά αυτοκίνητα, που αλληλεπιδρούν ρεαλιστικά με το περιβάλλον. Ετσι, οι ανωμαλίες του δρόμου επηρεάζουν την κίνησή τους, ενώ οι διάφοροι φωτισμοί κάθε πίστας δημιουργούν ρεαλιστικές σκιές και αντανακλάσεις πάνω τους.

Εκτός από αυτά τα βασικά χαρακτηριστικά, έχουν προστεθεί στα γραφικά και μερικές ενδιαφέρουσες πινελιές. Υστερα από απότομα φρεναρίσματα και πλαγιολισθήσεις σχηματίζονται (και παραμένουν) στο οδόστρωμα σημάδια από τα λάστιχα. Ακόμα στο δρόμο υπάρχουν διάφορα εμπόδια, όπως κάδοι και εγκαταλελειμμένα οχήματα, που καταστρέφονται ή μετακινούνται στις συγκρούσεις με τα διαγωνιζόμενα αυτοκίνητα.

Συμπερασματικά, τα γραφικά του POD κινούνται σε υψηλό επίπεδο. Μάλιστα, είναι αξιέπαινη η προσπάθεια της Ubisoft να ανταποκρίνεται το παιχνίδι σε μια ευρεία γκάμα μηχανημάτων, από Pentium 90 και άνω. Συγκεκριμένα υπάρχουν τέσσερις επιλογές για την ανάλυση του παιχνιδιού (από 512x384 έως 800x600) και τρία επίπεδα λεπτομέρειας των γραφικών. Ακόμα υπάρχει η δυνατότητα απεικόνισης γραμμή παρά γραμμή των γραφικών, ενώ έχει γίνει προσπάθεια να αξιοποιηθούν τα 3D χαρακτηριστικά κάποιων καρτών γραφικών. Κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης επιλέγεται η κατάλληλη έκδοση του παιχνιδιού, ανάλογα με το υπάρχον hardware. Εκτός από τους MMX επεξεργαστές (στους οποίους δεν είχαμε τη δυνατότητα να δοκιμάσουμε το παιχνίδι), γίνεται εκμετάλλευση του 3D Virge chip (λέγε με Stealth



SIMULATION



Ενα εντυπωσιακό άλμα πάνω από το δρόμο.

3D 2000) και των καρτών 3DFX.

Ομως, παρά τα μεγαλεία, τελικά δεν παρατηρήσαμε κάτι καινούριο στα γραφικά του POD. Ακόμα κι αν λάβουμε υπόψη μας την ταχύτητα και την ομαλότητα της κίνησης σε έναν MMX επεξεργαστή, δεν δικαιολογείται -κατά τη γνώμη μας- ο θόρυβος γύρω από το παιχνίδι. Το παλιό πλέον Need for Speed έτρεχε άψογα σε έναν P-133 σε SVGA mode. Το μόνο ατού του POD είναι οι ρεαλιστικές μεταβολές της σκίασης πάνω στα οχήματα. Αφού όμως κατά την πορεία της εξέλιξης οι ομαλές σκιάσεις αποτιμώνται γύρω στις 80.000 δρχ. (διαφορά P-133 από P-166 MMX), εμείς δεν μπορούμε παρά να συμπορευτούμε...

Οσον αφορά στον ήχο, τα πράγματα κινούνται χωρίς εξάρσεις. Οτιδήποτε αναμένετε από ένα αγωνιστικό παιχνίδι υπάρχει. Ακούγονται ο βρυχηθμός της μηχανής και οι συνήθεις θόρυβοι προσκρούσεων και εκρήξεων. Αξίζει να σημειωθεί η έξυπνη χρήση του stereo και της αυξομείωσης της έντασης του ήχου. Οταν, για παράδειγμα, πλησιάζει ένα αυτοκίνητο από τη δεξιά μεριά, ακούτε σταδιακά δυνατότερο τον ήχο της μηχανής του από το δεξιό ηχείο. Κατά τη διάρκεια της κούρσας ακούγεται μια εντελώς αδιάφορη μουσική από το CD, η οποία θα ήταν προτιμότερο να μην υπήρχε. Δεν μπορεί κανείς παρά να θυμηθεί τις αντίστοιχες μουσικές του Scorcher, ενός παιχνιδιού ανάλογου ύφους, οι οποίες πρόσφεραν στην ατμόσφαιρα. Γενικά ο ήχος του POD είναι επιτυχημένος, χωρίς όμως να εντυπωσιάζει.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Το πολυαναμενόμενο POD είναι ένα απλό και ευχάριστο αγωνιστικό παιχνίδι.

ΓΡΑΦΙΚΑ	86
ΗΧΟΣ	81
GAMEPLAY	90
ΑΝΤΟΧΗ	80

85



GAMEPLAY

Αντίθετα με τα γραφικά και τον ήχο, τα οποία δεν δικαιολογούν το θόρυβο που έχει δημιουργηθεί γύρω από το POD, το gameplay αποτελεί την ευχάριστη έκπληξη. Ειλικρινά δεν περιμέναμε ένα παιχνίδι, που κυρίως είχε διαφημιστεί για τα γραφικά του, να είναι τόσο ευχάριστο. Φαίνεται όμως ότι η Ubisoft κρατούσε έναν άσσο στο μανίκι. Ας δούμε τα πράγματα με τη σειρά.

Ο χειρισμός των αυτοκινήτων είναι εξαιρετικά απλός. Η απόκριση είναι άμεση και ο παίκτης δεν είναι ποτέ αδικημένος από το σύστημα ελέγχου. Τα οχήματα είναι πολύ γρήγορα και ευέλικτα. Αν είστε ο τυχερός κάτοχος ενός Thrustmaster τιμονιού, τότε θα απολαύσετε την οδήγηση. Επίσης, οι πίστες είναι πολλές και εμφανίζουν μεγάλη ποικιλία τόσο στα γραφικά, όπως προαναφέρθηκε, όσο και στις διαδρομές. Υπάρχουν πολλές εναλλακτικές πορείες, χάσματα, ράμπες για άλματα και επικλινείς λωρίδες για εντυπωσιακά προσπεράσματα. Αλλες πίστες θυμίζουν αγώνες ταχύτητας με μεγάλες ευθείες, άλλες εξασκούν τα αντανακλαστικά σε αλλεπάλληλες απότομες στροφές, κάποιες μοιάζουν με διαδρομή από τρενάκι λούνα παρκ, ενώ ορισμένες έχουν συνεχείς στενούς δρόμους όπου το προσπέρασμα γίνεται δύσκολα. Γενικά, οι άνθρωποι της Ubisoft έχουν βάλει τη φαντασία τους να δουλέψει στο σχεδιασμό των διαδρομών.

Η κατανομή της δυσκολίας ανάμεσα στα τρία επίπεδα του παιχνιδιού είναι σωστή και όλοι θα βρουν κάποια ρύθμιση που να τους ταιριάζει. Ανάμεσα στα επίπεδα αλλάζουν η ταχύτητα και η οδική συμπεριφορά των αντίπαλων αυτοκινήτων, ενώ αυξάνονται τόσο οι ζημιές στο όχημα του παίκτη μετά από κάθε σύγκρουση μόσο... και η ανάγκη για στάσεις στα pits. Εκτός όμως από τους ελεγχόμενους από τον υπολογιστή αντιπάλους, το POD έχει και αναπτυγμένα multiplayer χαρακτηριστικά. Υποστηρίζονται οι ακόλουθες δυνατότητες:

1. Παιχνίδι 2 παικτών στον ίδιο υπολογιστή με το χωρισμό της οθόνης σε δύο μέρη.



2. Παιχνίδι 2-4 παικτών με σειριακή σύνδεση.

3. Παιχνίδι 2-8 παικτών σε IPX δίκτυο.

4. Παιχνίδι 2-4 παικτών σε σύνδεση modem.

5. Παιχνίδι 2-8 παικτών στο Internet.

Αξίζει να σημειωθεί ότι οι παίκτες μπορούν να οργανωθούν σε ομάδες, επιζητώντας το καλύτερο άθροισμα πόντων στην τελική κατάταξη. Για παιχνίδι σε ομάδες απαιτείται ένα minimum 4 παικτών - από 2 σε κάθε ομάδα.

Οι πολύ καλές εντυπώσεις από το gameplay μετριάζονται μόνο από ένα μικρό πρόβλημα που οφείλεται στα γραφικά και αφορά στην ασάφεια όσων διαδραματίζονται κάποιες στιγμές στην οθόνη. Σε ορισμένες πίστες η επιλογή των χρωμάτων δεν βοηθά να καταλάβει κάποιος πού είναι ο δρόμος και έτσι μένει εκτός αγώνα χωρίς να φταίει. Σίγουρα όμως λίγη εξάσκηση θα φέρει τα ποθητά αποτελέσματα.

Συνολικά, το POD έχει δουλευτεί πολύ όσον αφορά στο gameplay. Υπάρχουν πάρα πολλές επιλογές παιχνιδιού που θα ικανοποιήσουν τους απανταχού παίκτες, ο χειρισμός είναι άψογος και οι διάφορες πίστες έχουν αρκετή ποικιλία, ώστε να κρατάνε αμείωτο το ενδιαφέρον του παίκτη.

Δεν πρέπει να ξεχνάμε ότι η Ubisoft υποστηρίζει το παιχνίδι της μέσω του Internet. Στο site της (http://www.ubisoft.com) θα βρείτε καινούρια αυτοκίνητα, πίστες και αυτοκίνητα-φαντάσματα για να τα προσθέσετε στα ήδη υπάρχοντα. Με αυτή την προσπάθεια το παιχνίδι αποκτά περισσότερο ενδιαφέρον και αντοχή στο χρόνο. Επειδή υπάρχει μια συνεχής ροή ανανέωσης του site, με καινούρια downloads, μην παραλείψετε να ρίξετε μια cyber-βόλτα (sic!).



Αλλη μια άποψη της πίστας Nuke.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



Pentium 90 MHz.



16MB RAM, Windows 95.



2x CD-ROM drive.



SVGA 16bit colour.



Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας το πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου. Αντιπρόσωπός του είναι η Microstar, Κονοπισοπούλου 30, τηλ.: 6498974.

ΓΕΝΙΚΗ ΕΚΤΙΜΗΣΗ

Το POD είναι ένα καλοφτιαγμένο και μελετημένο παιχνίδι. Σίγουρα δεν ανοίγει νέους ορίζοντες ούτε συναρπάζει με τα γραφικά του, παρά το ότι είχε διαφημιστεί κυρίως γι' αυτά. Οι απαιτήσεις του επίσης είναι πολύ υψηλές. Ξεχάστε το Pentium 90 που αναφέρει η συσκευασία (διαφέρει από αυτά που γράφει το manual). Θα χρειαστείτε τουλάχιστον ένα Pentium/150 και μία 3D κάρτα γραφικών (για να μην πάμε στο MMX) για να απολαύσετε το παιχνίδι. Ομως, δεν μπορούμε παρά να αναγνωρίσουμε ότι πρόκειται για ένα εξαιρετικό arcade παιχνίδι που δοκιμάζει τα αντανακλαστικά του παίκτη. Οι αρχικές επιφυλάξεις μας μετατράπηκαν σε εκτίμηση. Η γρήγορη δράση του είναι ένα ευχάριστο διάλειμμα εκτόνωσης, ταυτόχρονα όμως υπάρχει αρκετό βάθος, στο πλαίσιο ενός arcade πάντα, για να διατηρήσει για περισσότερο καιρό το ενδιαφέρον.

Τον τελευταίο καιρό έχουμε δει αρκετά δυνατά αγωνιστικά παιχνίδια. Ενδεικτικά αναφέρουμε το Screamer 2, το Daytona USA και το Sega Rally. Λόγω της χρονικής σύμπτωσης της κυκλοφορίας τους και του φουτουριστικού μανδύα που τα περιβάλλει, ο αμεσότερος ανταγωνιστής του POD είναι το Scorcher που παρουσιάσαμε τον προηγούμενο μήνα. Το Scorcher είναι πιο γρήγορο και λιγότερο απαιτητικό σε hardware, έχει κατά τη γνώμη μας ελαφρώς καλύτερα γραφικά και διαθέτει πολύ καλύτερη μουσική. Από την άλλη το POD είναι πιο δουλεμένο στον τομέα του gameplay, έχει καλύτερη κλιμάκωση της δυσκολίας και διαθέτει multiplayer ικανότητες άγνωστες στον αντίπαλό του. Για όλα αυτά είναι πιο ενδιαφέρον και ανθεκτικό στο χρόνο. Αν λοιπόν διαθέτετε το κατάλληλο μηχάνημα, θα συνιστούσαμε ως επιλογή το POD. ■



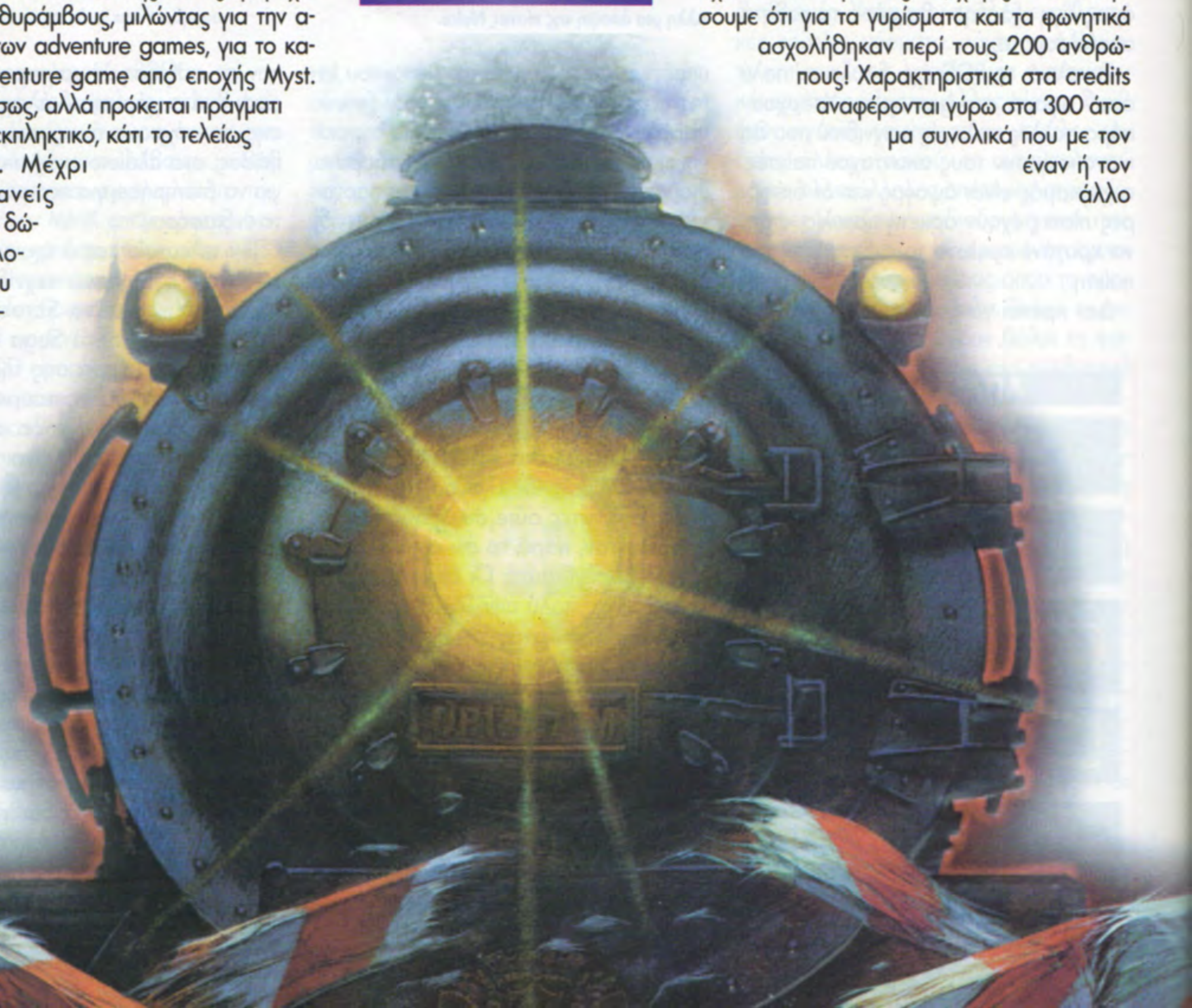
ADVENTURE

THE LAST EXPRESS

Τι να πρωτογράψεις μέσα σε λίγες γραμμές, για το θρυλικό πια Orient Express και το τι σήμαινε για όλη την Ευρώπη; All aboard!!! Το show μόλις ξεκίνησε...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Ειλικρινά δεν περίμενα από μία παντελώς άγνωστη καναδική εταιρία (όνομα και αυτό που έχει... οι ίδιοι υποστηρίζουν ότι τους ενέπνευσε το όνομα του σαλονιού ενός τρένου και ότι θέλησαν να "ταράξουν" τα νερά, μια και το κάπνισμα είναι κατακριτέο στις μέρες μας) να φτιάξει ένα τόσο ποιοτικό adventure, το οποίο ο διεθνής Τύπος ήδη έχει δεχτεί με διθυράμβους, μιλώντας για την αναγέννηση των adventure games, για το καλύτερο adventure game από εποχής Myst. Υπερβολή; Ισως, αλλά πρόκειται πράγματι για κάτι το εκπληκτικό, κάτι το τελείως ξεχωριστό. Μέχρι στιγμής κανείς δεν του έχει δώσει βαθμολογία κάτω του 90% και αυτό δεν μπορεί να είναι τυχαίο. Ολα ξεκίνησαν τον Νοέμβριο του 1992, όταν οι Jordan Mechner και Tomi Pierce συνέλαβαν την ιδέα του παιχνιδιού. Το "The Last Express" ήταν έτοιμο περίπου 5 χρόνια αργότερα, τον Απρίλιο του 1997. Μέχρι το 1994 δούλευαν περίπου 12 άτομα στο project, ενώ μετά το τέλος των κινηματογραφικών γυρισμάτων ασχολούνταν περί τους 40, χωρίς να υπολογίσουμε ότι για τα γυρίσματα και τα φωνητικά ασχολήθηκαν περί τους 200 ανθρώπους! Χαρακτηριστικά στα credits αναφέρονται γύρω στα 300 άτομα συνολικά που με τον έναν ή τον άλλο





τρόπο πήραν μέρος στην παραγωγή αυτή. Μιλάμε για κάτι που δεν έχει προηγούμενο στην ιστορία των computer games και πλησιάζει περισσότερο τις καθαρά κινηματογραφικές παραγωγές.

Η έρευνα αγοράς έδειξε ότι το παραδοσιακό κοινό των adventure games (18-35 ετών) ήταν το πιο δυναμικό κομμάτι της αγοράς, γι' αυτό αποφάσισαν να απευθυνθούν σε αυτό, γνωρίζοντας ότι οι νεαρότερες ηλικιακά γενιές μάλλον δεν θα μπορέσουν να εκτιμήσουν το παιχνίδι. Αν και δεν ανακοινώνουν τα μελλοντικά τους σχέδια, δηλώνουν ΑΠΟΛΥΤΑ ικανοποιημένοι από την υποδοχή που επιφύλαξε η αγορά στο βασικό στοιχείο του παιχνιδιού, τη REAL TIME δράση του.



Ας ανεβούμε και εμείς, έστω και για λίγο, στο πιο πολυτελές τρένο που έχει γνωρίσει η ανθρωπότητα και ας ζήσουμε on board τέσσερις ημέρες που συγκλόνισαν τον κόσμο.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Παρίσι 1914. Η Ευρώπη βρίσκεται στο χείλος του πολέμου. Είσαι ο Robert Cath, ένας 29χρονος Αμερικανός γιατρός. Καλείσαι κατεπειγόντως από έναν φίλο σου, τον Tyler Whitney, να τον συναντήσεις στο Orient Express που αναχωρεί από το Παρίσι στις 24 Ιουλίου για την Κωνσταντινούπολη. Φθάνεις καθυστερημένος και σχεδόν αμέσως σε κατακλύζει ένα αίσθημα κινδύνου. Πηγαίνοντας στην καμπίνα όπου θα συναντήσεις το φίλο σου, τον βρίσκεις στο πάτωμα νεκρό. Κάτι φαίνεται να έχει "πάει" στραβά και σε χρόνο μηδέν, προτού προλάβεις να αντιδράσεις, βρίσκεσαι στη δίνη μιας συνωμοσίας με διεθνείς προεκτάσεις. Πρώτο μέλημά σου είναι να μη συλληφθείς, μια και ήδη καταζητείσαι από την αστυνομία σε όλη την Ευρώπη και είναι κάτι παραπάνω από σίγουρο ότι θα σου φορτώσουν και το φόνο του φίλου σου. Βλέπεις, μόλις γύρισες από την Ιρλανδία, όπου αναζητώντας ένα αρχαίο manuscript βρέθηκες τυχαία στο επίκεντρο μιας ένοπλης σύγκρουσης ανάμεσα σε δυνάμεις της αστυνομίας και μαχητές του IPA. Κατόρθωσες να διαφύγεις την τελευταία στιγμή και με μία κλεμμένη βάρκα γύρισες πίσω στη Γαλλία όπου, ενώ προσπαθούσες να κρυφτείς και να σκεφτείς τι θα κάνεις, ήρθε το μήνυμα από το

ΕΤΑΙΡΙΑ
Smoking Car/Broderbund
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM Drive
ΤΥΠΟΣ
3D graphics animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτερο



Από τον εκτροχιασμό του τρένου.



Σχεδόν το σύνολο των επιβατών που έχουν σχέση με την ιστορία μας.







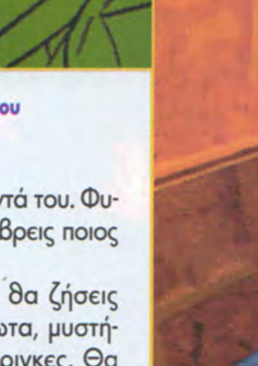


Σκηνές από τις arcade μονομαχίες του παιχνιδιού.

φίλο σου, που σε καλούσε κοντά του. Φυσικά, αμέσως μετά πρέπει να βρεις ποιος και γιατί τον σκότωσε.

Πάνω στο Orient Express θα ζήσεις τέσσερις μέρες γεμάτες έρωτα, μυστήριο, φόνους και διεθνείς ίντριγκες. Θα πρέπει να μάθεις να σκέφτεσαι, αλλά και να αντιδράς γρήγορα, αν θέλεις φυσικά να βγεις ζωντανός απ' αυτήν την περιπέτεια.

Το "The Last Express" διαθέτει ένα πολύ καλοδουλεμένο σενάριο, αποτέλεσμα πολύμηνης μελέτης πάνω στην ιστορία της Ευρώπης. Εντυπωσιάζει με το βάθος και τον πλούτο των στοιχείων εκείνης της εποχής που περιέχει. Το μυστήριο που διαπερνά όλη την περιπέτεια σαν μία κόκκινη κλωστή και η σταδιακή αποκάλυψή του αιχμαλωτίζουν το χρήστη.



ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του παιχνιδιού θα τραβήξουν αμέσως το ενδιαφέρον όποιου το δει, έστω και για λίγο. Οταν χειρίζεσαι τον ήρωα, βλέπεις το περιβάλλον μέσα από τα δικά σου μάτια, ενώ όταν το πρόγραμμα παίρνει τον έλεγχο του παιχνιδιού, ή και στις action σκηνές, βλέπεις τα δρώμενα μέσα από τα μάτια ενός τρίτου προσώπου. Τα background γραφικά είναι εκπληκτικής ποιότητας, πλούσια σε λεπτομέρειες και με εντυπωσιακούς χρωματισμούς.

Ο ήρωας και οι διάφοροι χαρακτήρες είναι ζωγραφισμένοι στο στιλ της περίφημης Art Noveau. Οι δημιουργοί του αρχικά κινηματογράφησαν όλους τους χαρακτήρες και στη συνέχεια επεξεργάστηκαν το animation τους με hand-made γραφικά. Στην απόφασή τους αυτή κυριάρχησαν δύο λόγοι. Πρώτον, αν έβαζαν στο παιχνίδι "βιντεοσκοπημένα" γραφικά, θα απαιτούνταν ένας σημαντικός αριθμός CDs, κάτι που ήθελαν να αποφύγουν, και δεύτερον εκτίμησαν το ότι οι βιντεοσκοπημένοι χαρακτήρες θα εμπόδιζαν τον παίκτη να ζήσει την ιστορία σε όλο της το βάθος, γεγονός που επίσης θεωρούν αρνητικό. Πρόκειται για μία σημαντική εκτίμηση/απόφαση πάνω στο μέλλον των computer games, η οποία θα δώσει το έναυσμα για την αρχή ενός τεράστιου κύκλου συζητήσεων γύρω από το θέμα αυτό. Προσωπικά, στη συγκεκριμένη περίπτωση, συμφωνώ απόλυτα μαζί τους.

Τα διάφορα movie sequences είναι από τα καλύτερα που έχουμε δει. Είναι υψηλής σχεδιαστικής ποιότητας και περιέχουν τόση ένταση, που νομίζεις ότι παρακολουθείς κάποια ταινία θρίλερ.

Το παιχνίδι επίσης περιέχει πλούσιο ήχο. Η μουσική που ακούγεται στο background είναι φοβερή και αποδίδει το ρυθμό του παιχνιδιού. Τα διάφορα ηχητικά εφέ είναι σπουδαία, ενώ οι ομιλίες είναι ό,τι καλύτερο έχω ακούσει. Οι επιβάτες του τρένου είναι διάφορων εθνικοτήτων και έτσι θα τους ακούς να μιλούν σε αρκετές ξένες γλώσσες. Πρόκειται για μία ασυνήθιστη και εντυπωσιακή εμπειρία. Στις περιπτώσεις αυτές υπάρχει μία αυτόματη εμφάνιση του κειμένου των ομιλιών στην αγγλική γλώσσα. Δυστυχώς, δεν υπάρχει η δυνατότητα εμφάνισης και των αγγλόφωνων ομιλιών σε κείμενο πάνω στην οθόνη.

Ο χειρισμός του είναι σχετικά απλός αλλά και ιδιόρρυθμος. Η κίνησή σου γίνεται κάνοντας κλικ όταν ο κέρσορας του mouse αλλάζει σε κάποια από τις διάφορες μορφές των βελών κίνησης (μπρος, πίσω, πάνω, κάτω, δεξιά ή αριστε-





Από την εισαγωγή του παιχνιδιού.

ρά, περιστροφή 180 μοίρες). Οταν ο κέρσορας αλλάξει σε μεγεθυντικό φακό, κάνοντας κλικ μπορείς να εξετάσεις από πιο κοντά το συγκεκριμένο αντικείμενο ή σημείο (Zoom-In). Οταν ο κέρσορας γίνει ένα χέρι, τότε κάνοντας κλικ μπορείς να πάρεις κάποιο αντικείμενο ή να ανοίξεις μία πόρτα. Οταν ο κέρσορας γίνει ένα τεντωμένο δάκτυλο, τότε κάνοντας κλικ πιέζεις κάποιο πλήκτρο. Οταν ο κέρσορας αλλάξει σε ένα "συννεφάκι", τότε κάνοντας κλικ μιλάς με κάποιον χαρακτήρα.

Στην κανονική οθόνη δράσης, στην πάνω αριστερά γωνία, υπάρχει ένα πορτρέτο σου. Δίπλα θα παρουσιάζεται όποιο αντικείμενο κρατάς κάθε φορά. Διάφορα αντικείμενα θα εμφανίζονται για χρήση και λειτουργία, όταν κάνεις κλικ στο πορτρέτο αυτό.



Μπορείς να προσπεράσεις οποιοδήποτε movie sequence, κάνοντας δεξί κλικ στο mouse. Στην κάτω δεξιά γωνία υπάρχει ένα icon που δείχνει ένα αυγό. Κάνοντας κλικ σε αυτό περνάς στην ειδική οθόνη με τα System Options. Αυτή περιέχει έναν full screen χάρτη της διαδρομής του τρένου, icons που ρυθμίζουν την ένταση του ήχου και τη φωτεινότητα, την επιλογή QUIT, έ-



Παρακολουθώντας ένα από τα κονσέρτα στο τρένο.

ΜΙΑ ΔΕΥΤΕΡΗ ΓΝΩΜΗ

Καταρχήν, πρέπει να διευκρινίσω ότι δεν είναι του γούστου μου τα παιχνίδια που απαιτούν να βρίσκεσαι σε κάποιο μέρος δεδομένη στιγμή. Αν εξαιρέσουμε αυτό το γεγονός, το "The Last Express" με γοήτευσε όχι τόσο λόγω των εξαιρετικών γραφικών του όσο λόγω της ατμόσφαιράς του. Εχεις την εντύπωση ότι όντως βρίσκεσαι πάνω σε αυτό το τρένο: ακούς ομιλίες καθώς περνάς έξω από τις πόρτες των καμπινών, στο δωμάτιο καπνίσματος ή στην τραπεζαρία και μάλιστα σε διαφορετικές γλώσσες. Σε ορισμένες περιπτώσεις τυχαίνει να ακούς ταυτόχρονα μία συνομιλία στα αγγλικά και μία άλλη στα γερμανικά, τα γαλλικά, τα ρωσικά ή τα γιουγκοσλαβικά (φυσικά, το πρόγραμμα αναλαμβάνει να μεταφράζει όλες τις γλώσσες με υποτίτλους). Ενα τρένο των εθνών! Επιπλέον, όταν διασταυρωθείς με κάποιον στο στενό διάδρομο του τρένου, σου ζητά ευγενικά συγγνώμη και σε προσπερνά με μεγάλη προσοχή (συνήθως γυρνώντας το σώμα του στο πλάι). Οταν, όμως, αυτός ο κάποιος είναι γνωστός σου, σε χαιρετά (και ανταποδίδεις το χαιρετισμό) με το όνομά σου! Τόσο προσεγμένη δουλειά στο interaction με άλλους χαρακτήρες δεν έχω ξαναδεί πουθενά. Τέλος, όσο κι αν αυτό σας φανεί υπερβολικό, μου άρεσε το γεγονός ότι δεν έπρεπε να βάζω αναγκαστικά το πρώτο CD κάθε φορά που ξεκινούσα το παιχνίδι. Αν το "επεισόδιο" στο οποίο βρίσκομαι είναι στο τρίτο CD, το πρόγραμμα θα ξεκινήσει και από εκεί!

Γιάννης Πατρίκος





Πέταξε το πτώμα του φίλου σου έξω από το παράθυρο, είναι ο μόνος τρόπος να γλιτώσεις.



Η οθόνη με τα System Options.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα από τα κορυφαία adventures της τελευταίας 8ετίας. Από πλευράς σεναρίου απλώς δεν συγκρίνεται με κανένα. Διαθέτει εντυπωσιακή real time δράση. Τα hand made γραφικά του θα έπρεπε να αποτελούν πρότυπο για το πώς έπρεπε να σχεδιάζουν τα adventures τους οι εταιρίες. Αγοράστε το οπωσδήποτε, γιατί πρόκειται για μία περιπέτεια που θα αφήσει εποχή.

ΓΡΑΦΙΚΑ	98
ΗΧΟΣ	94
ΔΡΑΣΗ	98
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΣΕΝΑΡΙΟ	99

96



ναν ημεροδείκτη και ένα ιδιόρρυθμο αυγό-ρολόι. Κάνοντας κλικ σε κάποιον από τους σταθμούς του χάρτη γυρνάς πίσω στη διαδρομή στο σημείο εκείνο. Ομοίως κάνοντας κλικ στο rewind πλήκτρο του ρολογιού γυρνάς πίσω στη δράση στο χρονικό σημείο που θέλεις. Σε αυτό το σημείο όμως πρόσεξε καλά. Οταν κάνεις rewind και μετά κάνεις κλικ στο κέντρο του ρολογιού που αντιστοιχεί στο Play Rewound Game, γυρνάς στην κανονική οθόνη όπου στην κάτω δεξιά γωνία για 15-30 δευτερόλεπτα θα αναβοσβήνει το icon του αυγού-ρολογιού. Ενόσω το αυγό αναβοσβήνει, κάνοντας κλικ σε αυτό ξαναγυρνάς πίσω στα System Options. Αν όμως το αυγό πάψει να αναβοσβήνει, τότε η νέα θέση σου έχει γίνει μόνιμη και δεν θα μπορείς, γυρνώντας στα System Options, να γυρίσεις το ρολόι προς τα μπροστά, εκεί δηλαδή όπου ήσουν αρχικά. Το παιχνίδι, με απόλυτα συνειδητή απόφαση των δημιουργών του, δεν έχει επιλογή SAVE. Αντ' αυτού περιέχει το rewind σύστημα που σε πάει πίσω στο χρόνο σε όποιο ακριβώς σημείο θέλεις. Αυτό όμως, όσο κι αν είναι πρωτότυπο και ευρηματικό, υστερεί απέναντι στα κλασικά saves γιατί, πηγαίνοντας πίσω σε μία θέση για να δεις, για παράδειγμα, κάτι καλύτερα, δεν μπορείς να ξαναγυρίσεις στην αρχική σου θέση!

Πρόκειται σίγουρα για ένα ασυνήθιστο user interface, αλλά τελικά λειτουργεί αρκετά ικανοποιητικά.

Στο πακέτο του παιχνιδιού υπάρχει μία σημαντική παράλειψη. Οσοι επισκεφθείτε το site του παιχνιδιού στο Internet (http://www.lastexpress.com), θα βρείτε μερικές πολύ ενδιαφέρουσες σελίδες που περιέχουν το σεναριακό background των βασικών χαρακτήρων του παιχνιδιού. Δυστυχώς οι πληροφορίες αυτές δεν έχουν καταχωρισθεί στο manual του παιχνιδιού.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ



Το "The Last Express" περιέχει τον πιο πλούσιο και ατμοσφαιρικό κόσμο που έχω δει σε adventure game. Η αλληλεπίδραση των διάφορων χαρακτήρων, ασχέτως του τι κάνεις εσύ, είναι κάτι το εντυπωσιακό. Η δράση βασίζεται κυρίως στην επικοινωνία σου με τους άλλους χαρακτήρες, στη σωστή εκτίμηση των λόγων και των πράξεών τους, στην αναζήτηση συγκεκριμένων αντι-



κειμένων και σε μερικές action σκηνές, στις οποίες μονομαχείς με αντιπάλους σου.

Το βασικότερο στοιχείο του παιχνιδιού είναι η real time κίνηση και δράση όλων των χαρακτήρων. Στο τρένο θα συμβούν διάφορα πράγματα, ανεξάρτητα από σένα, τα οποία θα δεις ΜΟΝΟ αν είσαι εκεί όταν συμβαίνουν!! Πριν από το συγκεκριμένο παιχνίδι ήταν γνωστά για το real time στοιχείο δράσης τους και τα περίφημα CRUISE FOR A CORPSE, LAURA BOW 1: THE COLONEL's BEQUEST και DRACULA UNLEASHED. Σε τόσο μεγάλη έκταση όμως real time δράση δεν έχει να επιδείξει κανένα άλλο adventure game.

Το φινάλε του παιχνιδιού είναι έξοχο από κάθε πλευρά. Θα είναι έκπληξη όταν δεις ποιος και πώς σκότωσε το φίλος σου, τον Tyler. Φυσικά υπάρχουν και εναλλακτικά φινάλε, ενώ τελειώνοντας το παιχνίδι θα μάθεις μία σειρά πραγμάτων για την πολιτική ιστορία της Ευρώπης την εποχή του παιχνιδιού.

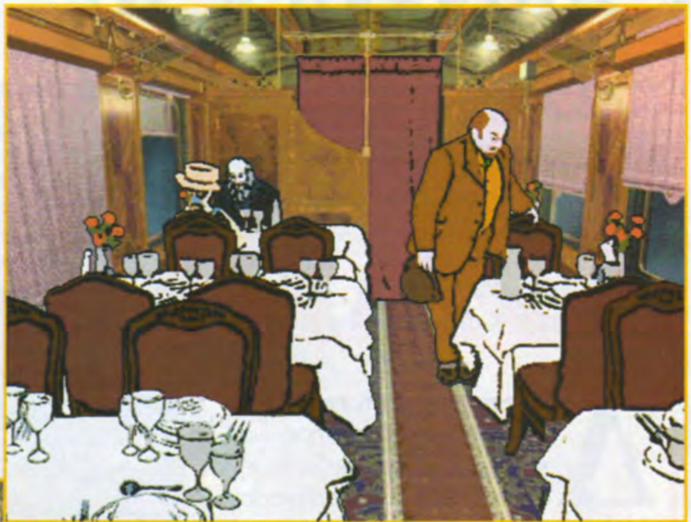
Επειδή το βασικό στοιχείο είναι η real time δραστηριότητα όλων των χαρακτήρων, το "The Last Express" έχει μία μοναδική αξία ως ένα παιχνίδι το οποίο θα πρέπει να παίξεις πάρα πολλές φορές μέχρι να αποκαλύψεις όλα τα μυστικά των χαρακτήρων και να κατορθώσεις να δεις όλες τις σκηνές, που συμβαίνουν ανεξάρτητα από σένα, έστω και μία φορά.

Μερικές συμβουλές για όσους ξεκινήσουν την περιπέτεια μετά την ανάγνωση αυτού του άρθρου.

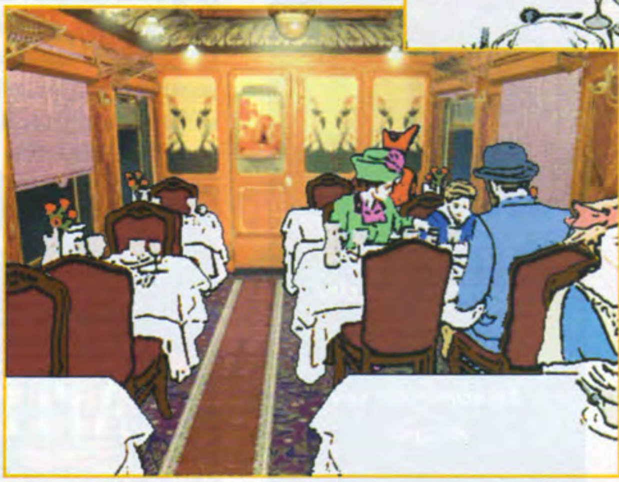
1. Οποτε οι conductors δεν είναι στη θέση τους, φροντίστε να ελέγχετε τα βιβλία τους. Ενα από αυτά περιέχει σκίτσα των επιβατών, τα οποία περιέχουν σημαντικά hints. Ελέγχετε τα βιβλία όσο πιο συχνά μπορείτε. Οσο εξελίσσεται η περιπέτεια, θα ανακαλύπτετε νέα σκίτσα!

2. Η εφημερίδα στο καπνιστήριο περιέχει πολύτιμες πληροφορίες για τις πολιτικές εξελίξεις. Διαβάστε την προσεκτικά.

3. Οποτε η οπτική των conductors είναι "μπλοκαρισμένη" από κάποιον επιβάτη, μπορείτε να επιχειρήσετε να μπείτε σε κάποια από τα δωμάτια- κουκέτες του τρένου.



Μετά την πρώτη συνάντησή σου με τον περιβόητο August Schmidt.



Παρακολουθώντας τις συζητήσεις των επιβατών κατά τη διάρκεια του γεύματος.

4. Οταν ο φρουρός φύγει από το γραφείο του στο βαγόνι των αποσκευών για να κάνει ανακοινώσεις για το γεύμα ή τις στάσεις, μπορείτε να εξερευνήσετε το πιο μέσα τμήμα του βαγονιού.

5. Στήνετε αυτί (που λένε) όσο πιο συχνά και όπου αυτό είναι δυνατόν. Δεν φαντάζεστε το τι μπορεί να ακούσετε.

6. Καλείτε τους άλλους χαρακτήρες σε συζήτηση όσο πιο συχνά γίνεται. Ετσι θα μαθαίνετε πολύτιμες πληροφορίες.

7. Προσπαθήστε να ακολουθείτε τους χαρακτήρες καθώς κινούνται. Πολύ συχνά θα σας δίνεται η ευκαιρία να παρακολουθείτε μοναδικές συζητήσεις τους.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

486DX/2 στα 66 MHz.
8MB RAM.
4x CD-ROM drive, SoundBlaster 16 συμβατή κάρτα ήχου. Στον σκληρό καταλαμβάνει περίπου 35MB.
1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.
Το πακέτο, που περιλαμβάνει τρία CDs, μας έδωσε το Multirama Γερμανός, ενώ το παιχνίδι θα φέρει με ελληνικές οδηγίες η CD-Media.

ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Μετά την εντυπωσιακή εισαγωγή του παιχνιδιού, ξεκινάς πάνω στο τρένο. Μπες στο διάδρομο δεξιά και προχώρα λίγο προς τα μπροστά. Μίλα στον ελεγκτή που έρχεται κατά πάνω σου. Σου λέει ότι η καμπίνα σας είναι η Νο 1. Μετά τη συζήτησή σας στρίψε 180 μοίρες και πήγαινε στην άκρη του διαδρόμου. Στρίψε στην τελευταία πόρτα δεξιά όπως κοιτάς. Είναι η καμπίνα Νο 1. Κάνε κλικ το icon-χέρι στο χερούλι της πόρτας για να μπεις μέσα, αφού πρώτα κτυπήσεις στην πόρτα. Βρίσκεις το φίλο σου νεκρό. Η συνέχεια επί της οθόνης σας...

■



CAPITALISM Plus

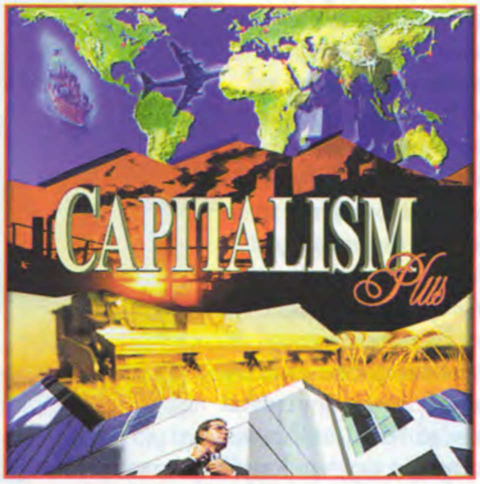
Υπάρχει ένα παιχνίδι στο οποίο ο ανταγωνισμός έχει τον πρώτο ρόλο, η οικονομία της αγοράς δεν συγχωρεί λάθη και ο τελικός στόχος επικεντρώνεται στην απόλυτη οικονομική κυριαρχία. Βγάλτε τον καπιταλιστή που κρύβετε μέσα σας και διεκδικήστε τον κόσμο.

του Ηλία Βουτσά
redone@compulink.gr



Διάθεση, παραγωγή, προσφορά και ζήτηση, χρηματιστήριο, μετοχές, οργάνωση και διοίκηση, δείκτες, πίνακες, βιομηχανία, καλλιέργειες, εξόρυξη, μονάδες παραγωγής, πωλήσεις, κέρδη, ζημίες, μερίσματα, έρευνα, τεχνολογία, ανταγωνισμός, αγορά, διαφήμιση, κονδύλια, απόδοση, δάνεια, τράπεζες, αποπληρωμή, χρέη, καταναλωτές, προτίμηση, προώθηση, συνεργάτες, διευθυντές, εξειδίκευση, εγκαταστάσεις, έσοδα... Ζαλιστήκατε; Και πού είστε ακόμα! Ολα αυτά είναι μέρος μόνο των παραμέτρων που θέτει το Capitalism Plus στη διάθεσή σας, προκειμένου να εξομοιώσει όσο το δυνατόν πιο πιστά το σύγχρονο οικονομικό περιβάλλον.

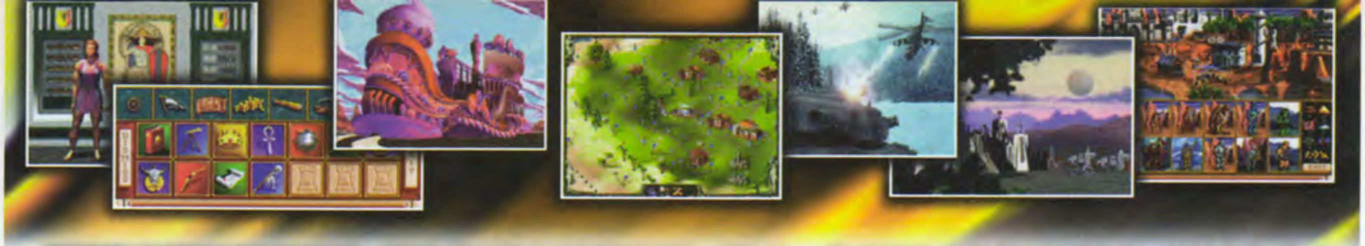
Δεν είναι, βέβαια, η πρώτη φορά που επιχειρείται κάτι ανάλογο. Το Capitalism της Interactive Magic κυκλοφόρησε πριν από περίπου δύο χρόνια και οι φανατικοί θιασώτες του οικονομικού αυτού συστήματος βρήκαν το παιχνίδι της ζωής τους, καθώς τους πρόσφερε την ευκαιρία να αναμειχθούν στο κυνήγι αμύθητων χρηματικών ποσών. Η εταιρία αποφάσισε πως ήρθε η στιγμή να κυκλοφορήσει μια βελτιωμένη έκδοση του τίτλου και έτσι έφθασε στα χέρια μας το Capitalism Plus. Δεν ονομάστηκε Capitalism 2 ακριβώς επειδή δεν αποτελεί ένα ριζικά ανανεωμένο πρόγραμμα, αλλά μια πληρέστερη έκδοση του παλαιότερου τίτλου σε ορισμένα σημεία.



Οσοι αναζητάτε εντυπωσιακά γραφικά και αποθέωση των πολυμέσων, μάλλον θα απογοητευτείτε. Οσοι, όμως, έχετε σκοπό της ζωής σας να γίνετε Κροίσος, μπορείτε να κάνετε μια καλή προθέρμανση. Οι εκατοντάδες παράμετροι που πρέπει να λαμβάνετε κάθε στιγμή υπόψη (εκτός αν νομίζατε πως ο πλουτισμός είναι εύκολη υπόθεση) δικαιολογούν







ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΕΣ ΠΡΟΚΛΗΣΕΙΣ ΓΙΑ ΟΡΓΑΝΩΤΙΚΑ ΜΥΑΛΑ

και τα οκτώ tutorials(!!!) που περιλαμβάνει το παιχνίδι, προκειμένου να εξοικειωθείτε με το χειρισμό του. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή...

ΚΕΦΑΛΑΙΟ UBER ALLES

Για να επιτύχετε ως κεφαλαιοκράτης πρέπει να διαθέτετε, καταρχήν, κεφάλαιο (τι λογικότερο;). Ξεκινάτε, λοιπόν, με το διόλου ευκαταφρόνητο ποσό της τάξης των δέκα εκατομμυρίων δολαρίων, τα οποία βέβαια θα αποδειχθούν ψιχία σε σχέση με τα κέρδη που μπορείτε να αποκομίσετε. Το αρχικό κεφάλαιό σας μπορεί να διαφοροποιηθεί σε σχέση με το ποσοστό ιδιοκτησίας που έχετε στην εταιρία σας. Οι διαφοροποιήσεις που μπορείτε να κάνετε στο ξεκίνημα κάθε παιχνιδιού ορίζοντας με λεπτομέρεια τις παραμέτρους του είναι πάμπολλες, δίνοντάς σας έτσι την ευκαιρία να φέρετε το παιχνίδι στα μέτρα σας. Μπορείτε, για παράδειγμα, να επιλέξετε μεταξύ των προϊόντων που θα αποτελέσουν τον αγοραστικό στόχο σας στο παιχνίδι, να παίξετε σε ένα από τα προκαθορισμένα επίπεδα δυσκολίας ή να δημιουργήσετε ένα δικό σας, να θέσετε οικονομικούς στόχους που πρέπει να εκπληρωθούν μέσα σε συγκεκριμένο χρονικό διάστημα, να χρησιμοποιήσετε έναν από τους έτοιμους χάρτες ή να δημιουργήσετε έναν νέο κ.ο.κ. Οι διαφοροποιήσεις στις παραμέτρους αυξάνουν ανάλογα με το επίπεδο δυσκολίας, κάτι που έχει αντίκτυπο και στο τελικό score σας. Διαφορετική βαθμολογία θα λάβει ο παίκτης που ξεκινά σε μία ελάχιστα ανταγωνιστική οικονομία που προσφέρει σταθερότητα και πολλές ευκαιρίες σε σχέση με αυτόν που βουτά κατευθείαν στα βαθιά και επιβιώνει οικονομικά μέσα σε κλίμα αμείλικτου ανταγωνισμού. Μην το παρακάνετε όμως διότι, όταν ο συντελεστής δυσκολίας ξεπεράσει το 100%, είναι σχεδόν βέβαιο πως δεν έχετε καμία ελπίδα και η χρεοκοπία είναι θέμα ελάχιστου χρόνου.

Αφού ξεμπερδέψετε με αυτά τα διαδικαστικά, μπαίνετε στην κυρίως οθόνη του παιχνιδιού και ξεκινάτε τις επενδύσεις. Η κυρίως οθόνη χωρίζεται σε τέσσερα ισομεγέθη παράθυρα. Στο επάνω δεξιά υπάρχει σε κάτοψη ο χάρτης του παιχνιδιού, που αναπαριστά το φυσικό ανάγλυφο της περιοχής και τις πόλεις που βρίσκονται σε αυτήν. Ο πληθυσμός κάθε πόλης κυμαίνεται μεταξύ ενός και δύο εκατομμυρίων κατοίκων, με ανάλογη αγοραστική δύναμη. Ανάλογα με τις επενδύσεις που θα γίνουν στις πόλεις αυξομειώνεται και ο πληθυσμός τους. Οι πόλεις είναι χωρισμένες σε αστικές περιοχές και προάστια, προοριζόμενα το καθένα για διαφορετικές οικονομικές δραστηριότητες. Τα προάστια, για παράδειγμα, ενδείκνυνται για λειτουργία βιομηχανικών μονάδων, ενώ η αστική περιοχή, με αυξημένο κόστος γης, προσφέρεται για πολυκαταστήματα. Οικονομικές δραστηριότητες μπορούν να αναπτυχθούν και εκτός πόλεων με την κατασκευή είτε αγροκτημάτων για την παραγωγή γεωργικών και κτηνοτροφικών προϊόντων είτε ορυχείων, υλοτομείων και πετρελαιοπηγών σε περιοχές με υψηλά αποθέματα φυσικών πόρων.

Στο δεύτερο κατά σειρά παράθυρο βρίσκεται μία μεγέθυνση του χάρτη. Από εδώ καθορίζετε το μέρος στο οποίο θα χτιστούν οι παραγωγικές μονάδες

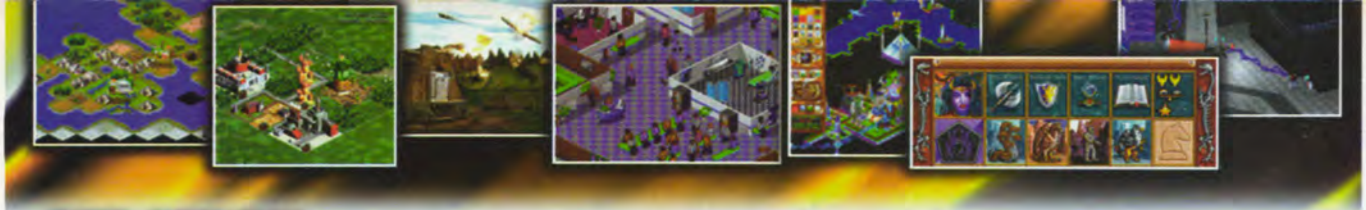
Ο οδηγός του αγρότη σάς πληροφορεί ότι τα πρόβατα είναι χρησιμότατα όταν δεν είναι κλωνοποιημένα.



ΕΤΑΙΡΙΑ:
Interactive Magic
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ:
IBM και συμβατοί
ΤΥΠΟΣ:
Resource management strategy game
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ:
Καθοριζόμενο

Ενα πολυκατάστημα στο Λονδίνο που πουλά σαμπουάν, απορρυπαντικά και κάλτσες!!!







Το καλό με τους χάρτες είναι ότι τώρα μπορείτε να τους προσθέσετε ό,τι θέλετε.

σας. Στο τρίτο και το τέταρτο παράθυρο έχετε λεπτομέρειες του σημείου του χάρτη στο οποίο βρίσκεστε. Αν, για παράδειγμα, η περιοχή είναι ανεκμετάλλευτη, τότε δεν θα δείτε τίποτε άλλο παρά μία ενδεικτική φωτογραφία. Αν, όμως, βρίσκεται εκεί μια παραγωγική μονάδα (πολυκατάστημα, εργοστάσιο, φάρμα κ.λπ.), τότε μπορείτε να δείτε λεπτομερώς το είδος και τον τρόπο παραγωγής και πώλησης των προϊόντων. Εάν έχετε μάλιστα το ευτύχημα η μονάδα να ανήκει σε εσάς, μπορείτε να καθορίσετε όλες τις λεπτομέρειες που θα την καταστήσουν αποδοτικότερη. Υπάρχουν πολλοί τρόποι να επιτευχθεί κάτι τέτοιο - η μείωση της τιμής δεν είναι πάντα ο ενδεικνυόμενος. Για κάθε προϊόν υπάρχει πλήθος παραγόντων που καθορίζουν τη γενική ζήτησή του και σχετίζονται με την τιμή, τη φήμη, την ποιότητα, το χρόνο κατά τον οποίο βρίσκεται στην αγορά κ.λπ. Μην παραξενευτείτε, λοιπόν, αν κάποιος ανταγωνιστής με υψηλότερες τιμές σημειώνει καλύτερες πωλήσεις. Τα διαφημιστικά έξοδα και η υψηλή ποιότητα κατασκευής είναι συνήθως το κλειδί της οικονομικής επιτυχίας, ιδιαίτερα σε ό,τι αφορά τα είδη που δεν είναι πρώτης ανάγκης αλλά αποφέρουν μεγαλύτερα κέρδη.

ΟΙ ΝΟΜΟΙ ΤΗΣ ΑΓΟΡΑΣ

Στο Capitalism Plus στόχος σας δεν είναι να δημιουργήσετε απλώς μια βιώσιμη επιχείρηση. Απώτερος σκοπός σας είναι η διαρκής επέκτασή σας σε όλες τις αγορές, η κυριαρχία σας σε όλες τις παραγωγικές διαδικασίες και ο πλήρης εκτοπισμός των ανταγωνιστών σας - κάτι σαν τη Monopoly. Για να το επιτύχετε πρέπει να επενδύετε διαρκώς τα κέρδη σας σε νέες αγορές, αφού διασφαλίσετε τις ήδη υπάρχουσες. Παράλληλα, πρέπει να επενδύετε συνεχώς σε έρευνα και τεχνολογία για να αντέξετε τον ανταγωνισμό. Δεν υπάρχει ανώτατο όριο στα τεχνολογικά επιτεύγματα που μπορούν να βελτιώσουν ένα προϊόν και έτσι ποτέ δεν μπορείτε να εφησυχάσετε. Μπορείτε να χτίσετε ειδικά ερευνητικά κέντρα για τη βελτίωση των προϊόντων σας. Υπάρχουν μάλιστα ομάδες επιστημόνων που αναλαμβάνουν την ανάπτυξή τους. Τα ερευνητικά κέντρα μαζί με τα διαφημιστικά έξοδα είναι τα μόνα που δεν σας προσφέρουν άμεσο κέρδος αλλά σας ζημιώνουν πολλαπλά μακροπρόθεσμα.

Μία ακόμη παράμετρος που δεν πρέπει να ξεχνάτε είναι το χρηματιστήριο που μπορεί να αποβεί καθοριστικό για όλη τη συνέχεια του παιχνιδιού. Βασικό μέλημά σας, λοιπόν, είναι να μην αφήσετε τους άλλους να πάρουν στα χέρια τους τις μετοχές της εταιρίας σας.

Η χρυσή τομή της επιτυχίας βρίσκεται στον προσεκτικό σχεδιασμό κάθε βήματος και στην πρόσληψη ενός έμπειρου και χαρισματικού διευθυντή, ο οποίος θα αυξήσει τη συνολική απόδοση των εταιριών σας σύμφωνα πάντα με τις υποδείξεις και οδηγίες σας. Υπάρχουν πάμπολλοι πίνακες, γραφήματα και συγκριτικοί δείκτες που σας πληροφορούν με σαφήνεια για την παραμικρή λεπτομέρεια της οικονομικής πορείας σας. Θα πρέπει να αφιερώσετε πολλές ώρες στη μελέτη γραφημάτων αν θέλετε να επιτύχετε, ιδιαίτερα σε συνθήκες σκληρού ανταγωνισμού όπου και η παραμικρή λεπτομέρεια (το κόστος μεταφοράς ενός προϊόντος, για παράδειγμα, από το εργοστάσιο στα καταστήματα) μπορεί να παίξει σημαντικό ρόλο. Ο χρόνος του παιχνιδιού είναι συνεχής αλλά μπορείτε να καθορίσετε το ρυθμό με τον οποίο θα κυλά, αν και μια αργή ταχύτητα σας δίνει το χρόνο να σκεφθείτε περισσότερο. Η διαχείριση ενός τόσο εκτενούς δικτύου αγοράς,

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

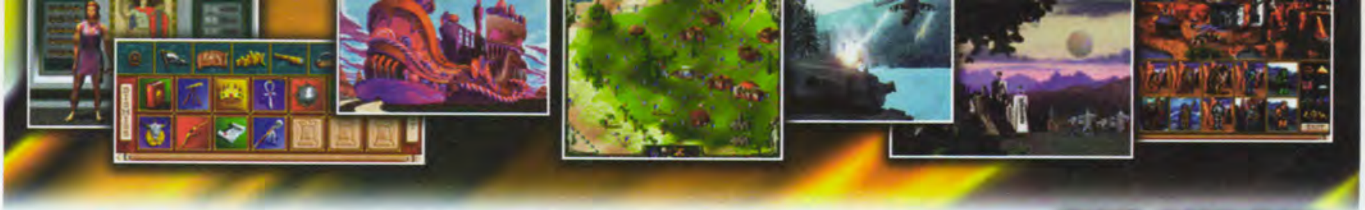

486/66 MHz.


8MB RAM.

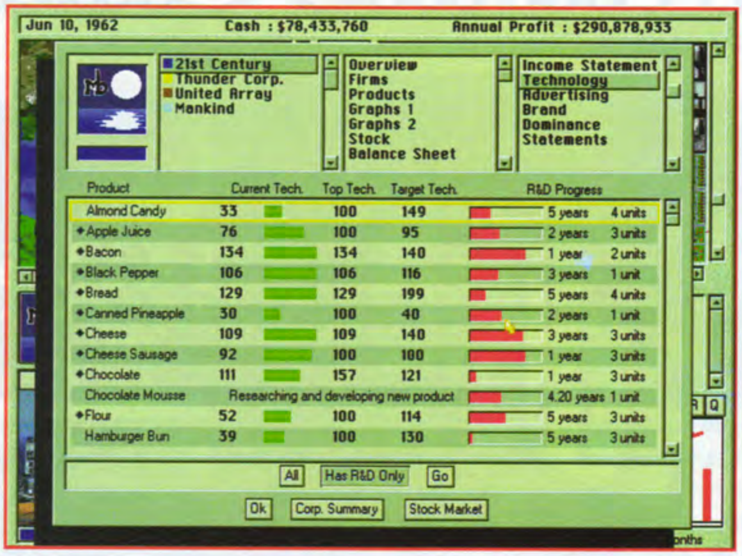

20MB στο σκληρό, CD-ROM.


SVGA κάρτα γραφικών, sound card, mouse.


Το παιχνίδι (1 CD) μας πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, ενώ αντιπρόσωπός του είναι η CD-Media.



όπως αυτό που θέτει το παιχνίδι, θα ήταν δύσκολη υπόθεση αν δεν ήταν τόσο καλός ο σχεδιασμός του. Εκτός του ότι οι hypertext δυνατότητες χρησιμοποιούνται εκτενώς, μπορείτε να αντιγράψετε τα εσωτερικά πλάνα των επιχειρήσεών σας (ή ακόμα και ανταγωνιστικών επιχειρήσεων!) για να στήνετε γρήγορα ομοειδείς μονάδες, καθώς και να αυτοματοποιήσετε πολλές παραμέτρους του παιχνιδιού όπως την προμήθεια των πρώτων υλών. Τα προϊόντα που διαθέτει το παιχνίδι είναι άφθονα (από οπωροκηπευτικά μέχρι Desktops και Internet TVs!). Εχετε όμως τη δυνατότητα να ασχοληθείτε μόνο με ορισμένα προϊόντα όπως, λόγου χάρη, με τη βιομηχανία τροφίμων. Μεγάλη προσοχή πρέπει να δώσετε επίσης στον έλεγχο ολόκληρων αλυσίδων παραγωγής (από την εξόρυξη των πρώτων υλών μέχρι τη λιανική διάθεση των κατεργασμένων προϊόντων), διότι οι ανταγωνιστές σας έχουν την κακή συνήθεια να σας κόβουν τις προμήθειες αν αποδειχθείτε επικίνδυνος για τα συμφέροντά τους. Αν παρακολουθήσετε προσεκτικά, πάντως, όλα τα tutorials και συνηθίσετε τις παραμέτρους του παιχνιδιού, θα στήσετε γρήγορα και εύκολα μια κερδοφόρα επιχείρηση. Η απόλυτη κυριαρχία είναι μια άλλη υπόθεση, η οποία έχει να κάνει με το επίπεδο δυσκολίας και τις επιχειρηματικές ικανότητές σας.



Αυτός ο πίνακας συγκεντρώνει τις φιλότιμες τεχνολογικές προσπάθειές σας. Ολα για την πρόοδο!

ΤΟ ΧΡΩΜΑ ΤΟΥ ΧΡΗΜΑΤΟΣ

Δεν φαντάζομαι να περιμένατε videos, rendered γραφικά και πολύπλοκα ηχητικά εφέ από ένα παιχνίδι οικονομικής διαχείρισης; Θα ήταν υπερβολικό, αν σκεφθείτε πόσο απασχολημένος είναι ο επεξεργαστής υπολογίζοντας συνεχώς τις χιλιάδες των οικονομικών διεργασιών που συμβαίνουν ανά πάσα στιγμή. Τα γραφικά είναι υψηλής ανάλυσης αλλά περιορίζονται σχεδόν αποκλειστικά σε φωτογραφίες. Animation δεν υπάρχει πουθενά. Καλός, πάντως, είναι ο ήχος του παιχνιδιού, καθώς ακούγονται διάφορα εφέ ανάλογα με το τι κοιτάζετε τη δεδομένη στιγμή. Ακούγονται κορναρίσματα στις πόλεις, κελαηδίσματα στην εξοχή και διάφορες φωνές ζώων στις κτηνοτροφικές μονάδες. Τα εργοστάσια, παραδόξως, είναι ήσυχα. Η μουσική περιλαμβάνει διάφορα audio tracks, κάτι που εγγυάται την υψηλή ποιότητά της. Μη έχοντας εξάρσεις (άχρωμες συνθέσεις, ως επί το πλείστον) είναι ξεκούραστη και ενδείκνυνται για ένα παιχνίδι που βασίζεται στην προσεκτική σκέψη και όχι στην καταιγιστική δράση. Υπό αυτήν την έννοια δημιουργούν κάποια ατμόσφαιρα.

Αυτό που έχει ξεχωριστή σημασία στο παιχνίδι είναι το στήσιμό του και το βάθος που προσφέρει, από τη σκοπιά, βέβαια, των κατασκευαστών. Θεωρούμενο ως το απόλυτο παιχνίδι σύγχρονης οικονομίας, το Capitalism έδωσε αφορμή στην κατασκευάστρια εταιρία να διοργανώσει διαγωνισμό με τη συμμετοχή διάφορων αμερικανικών πανεπιστημίων. Το περιεκτικότατο, κατά τα άλλα, manual του παιχνιδιού εξάλλου συνοδεύεται από εκτενή βιβλιογραφία, σαν να επρόκειτο για εμπεριστατωμένο οικονομικό εγχειρίδιο. Εκείνο όμως που δεν έλαβαν υπόψη οι κατασκευαστές είναι ο παράγων "άνθρωπος", καθώς διοχέτευσαν όλο το βάρος στην οικονομία. Ετσι, οι εργαζόμενοι στις επιχειρήσεις σας αναπαρίστανται από απλά ανθρωπάκια που δεν εγείρουν διεκδικήσεις και σε καμία περίπτωση δεν θα διαπραγματευτείτε μαζί τους για οτιδήποτε (τη στιγμή που ανάλογη λειτουργία υπήρχε ακόμα και στο κατά πολύ απλοϊκότερο Theme Park).

Σε σχέση με τον προκάτοχό του, το Capitalism Plus έχει το ίδιο στήσιμο και user interface, είναι όμως πληρέστερο, έχει μεγαλύτερη ποικιλία προϊόντων και διαθέτει περισσότερες αυτοματοποιημένες λειτουργίες που επιτρέπουν την ενασχόληση, από ένα σημείο και πέρα, σε μακροοικονομικό επίπεδο.

Συνοψίζοντας, είναι ένα παιχνίδι που διαθέτει ένα απαράδεκτο -για την προσωπική μου αισθητική- σενάριο (και πακέτο επίσης) αλλά και ένα απίστευτα εθιστικό gameplay για τους αρεσκόμενους στα παιχνίδια στρατηγικής πρόκλησης. ■

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Από τα παιχνίδια που εκνευρίζουν με τη θεματολογία τους και παθιάζουν με τις προκλήσεις τους. Οσοι έχουν το παλιό, καλό Capitalism, δεν θα διαπιστώσουν ιδιαίτερες αλλαγές (εξ ου και το απλό Plus). Οι υπόλοιποι όμως...

ΓΡΑΦΙΚΑ	60
ΗΧΟΣ	85
GAMEPLAY	95
ΑΝΤΟΧΗ	90

85







Επιτέλους, ένα πραγματικό RPG με τις καλύτερες προδιαγραφές του είδους. Βασισμένο στο διάσημο γερμανικό Das Schwarze Auge dice-rolling, pen-and-paper RPG, διαθέτει ένα σπάνιο χαρακτηριστικό: Replayability! Με τις 12 διαφορετικές κλάσεις χαρακτήρων που περιέχει, να είστε σίγουροι ότι θα το ξαναπαίξετε ύστερα από χρόνια, με σχεδόν το ίδιο ενδιαφέρον.

του Αντρέα-Παρασκευά Τσουρινάκη



ΦΑΝΤΑΣΤΙΚΟΙ ΚΟΣΜΟΙ ΓΙΑ ΤΟΛΜΗΡΟΥΣ GAMERS

Το Shadows Over Riva είναι το τρίτο της πολύ επιτυχημένης σειράς Realms of Arkania. Προηγήθηκαν τα Blade of Destiny και Star Trail. Είναι μάλλον το τελευταίο της σειράς, χωρίς όμως να είναι απολύτως σίγουρο. Πολλοί "ειδικοί" ισχυρίζονται ότι το είδος των RPGs έχει ουσιαστικά πεθάνει εδώ και καιρό και ότι προσπάθειες, όπως αυτές του Stonekeep ή του Diablo (που όμως στηρίχθηκε βασικά στα action χαρακτηριστικά και λιγότερο έως καθόλου στα υπόλοιπα ενός κλασικού RPG), αποτελούν απλώς τις τελευταίες αναλαμπές. Τον ισχυρισμό αυτόν έρχεται να καταρρίψει με τον καλύτερο -κατά τη γνώμη μου- τρόπο το Shadows Over Riva. Δεν πρόκειται να σας εντυπωσιάσει με τα γραφικά και τους 3D χαρακτήρες, τα οποία έτσι κι αλλιώς δεν διαθέτει. Θα σας σαγηνεύσουν όμως το εξαιρετικό σενάριο, η πλούσια δράση, το πανέξυπνο σύστημα μάχης που διαθέτει, οι 100 και πλέον NPC (Non Playable Character) χαρακτήρες που θα συναντήσετε στις εξερευνήσεις σας. Θα σας οδηγήσει στους κόσμους της φαντασίας, των ονείρων και της περιπέτειας, τους οποίους μόνο τα γνήσια RPGs μπορούν να δώσουν.

ΣΕΝΑΡΙΟ

Η ιστορία ξεκινά σχεδόν από το σημείο που τέλειωσε το προηγούμενο της σειράς. Δεν προϋποτίθεται να έχει παίξει κάποιος το Star Trail (δες PC Master No 61, Απρίλιος '95) καθώς μπορεί πολύ εύκολα να "μπει" στο νόημα της ιστορίας.

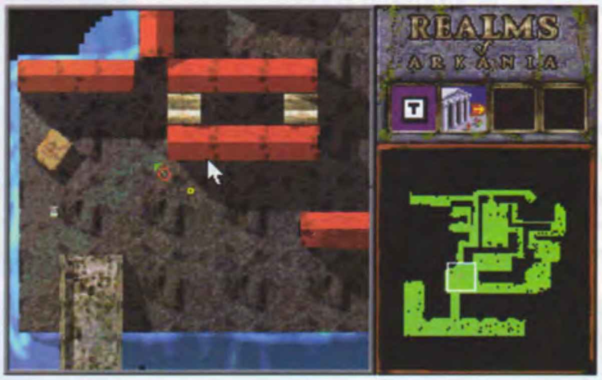
Βόρεια του Kvarisim, στο Temple of Travia της παραθαλάσσιας πόλης Riva, εκτυλίσσονται "παράξενες" ιστορίες. Φήμες για μαύρη μαγεία κυκλοφορούν παντού, μια και είναι αδύνατον να εξηγηθεί το γεγονός ότι έμπειροι και ικανότατοι πολεμιστές αρνούνται να πολεμήσουν τα Orcs που έχουν εμφανιστεί στην περιοχή.

Εταιρία
Attic/Sir-Tech
Υπολογιστές
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
Τύπος
RPG 6 χαρακτήρων
Επίπεδο δυσκολίας
Μέσο

Για να βοηθήσεις τον Elestir Starlight, βασιλιά των Elves, και τον Ingramosh, πρίγκιπα των Dwarves, πρέπει να ανακαλύψεις τι ακριβώς συμβαίνει στην περιοχή. Ψάχνοντας για απαντήσεις, θα βρεις ότι οι undeads που έρχονται από το νεκροταφείο της πόλης λυμαίνονται την πόλη και τους κατοίκους της. Σύντομα θα ανακαλύψεις ότι αυτό είναι μικρό μόνο μέρος από τα "παράδοξα" που συμβαίνουν στην περιοχή τον τελευταίο καιρό. Θα μάθεις επίσης ότι τα ζώα των κατοίκων της πόλης εξαφανίζονται μυστηριωδώς και τα ορυχεία των Dwarves που είναι έξω από την πόλη δέχτηκαν την επίθεση των Orcs. Παράλληλα, οι πασίγνωστοι Thorwalians φαίνεται να προτιμούν τον τελευταίο καιρό το πιοτό από το να πολεμούν. Σχετικά σύντομα θα ανακαλύψεις ότι πίσω απ' όλα αυτά κρύβεται μία τρομερή συνωμοσία που περιλαμβάνει πειρατές, πλούσιους εμπόρους, τους μισούς ανθρώπους-μισούς Orc Holberkians και ανώτατα στελέχη της πόλης!



Στα Λουτρά της πόλης μπορείς να "ανανεώσεις" τους χαρακτήρες σου.



Δείγμα του χάρτη (Automap).

Στο παιχνίδι θα βρεις όλα τα κλασικά χαρακτηριστικά του είδους. Από νεκροταφεία, ορυχεία, συστήματα υπονόμων και υπόγεια τούνελ μέχρι πύργους "τρελών" αλλά και πανίσχυρων μάγων. Ανάμεσα στ' άλλα, ένας παράξενος υποθαλάσσιος κόσμος σε περιμένει, μαζί με τεράστια μεταλ-





Επειτα από μία κερδισμένη μάχη πρέπει να μοιράσεις τα λάφυρα στους χαρακτήρες σου.

λαγμένα κουνούπια. Θα εμπλακείς σε περιπέτειες που θα σε οδηγήσουν από το να βρεθείς αιχμάλωτος ενός ναυκλήρου και των μισότρελων πειρατών του, μέχρι να δεις ξαφνικά τον εαυτό σου να συρρικνώνεται και να γίνεται μικρότερος και από ένα μυρμήγκι.

Χωρίς καμία αμφιβολία πρόκειται για ένα από τα καλύτερα δείγματα των λεγόμενων "φανταστικών κόσμων".

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Ενδεχομένως το Shadows Over Riva να απογοητεύσει όσους αναζητούν την τελευταία λέξη της τεχνολογίας στα γραφικά, με 3D modelled χαρακτήρες και τα συναφή. Αντ' αυτού διαθέτει μία πολύ καλή 3D engine που επιτρέπει ελεύθερη κίνηση και πλήρη περιστροφή 360 μοιρών. Κατά τη γνώμη μου, τα γραφικά του είναι από τα καλύτερα του είδους, ενώ το animation (SVGA rendered cut-scenes) είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακό και απόλυτα ομαλό. Τα διάφορα κτίρια της πόλης, αλλά και οι τοποθεσίες έξω απ' αυτήν, είναι πολύ καλά σχεδιασμένα και ανεβάζουν την ατμόσφαιρα της περιπέτειας. Οι μάχες δεν είναι real time αλλά turn based. Τελευταία όλο και πληθαίνουν οι φίλοι του είδους που πιστεύουν ότι αυτό είναι το καλύτερο σύστημα μαχών για ένα RPG. Επισημαίνεται, μάλιστα, πως οι μάχες είναι τρισδιάστατες, με εντυπωσιακά χρώματα και γραφικά, και εσύ τις βλέπεις από πάνω και υπό μία σχετική γωνία.

Η μουσική του είναι εξαιρετική για το είδος. Οι ομιλίες (speech) δένουν με την περιπέτεια, τα διάφορα μουσικά background κομμάτια είναι πολύ ευχάριστα, ενώ τα ηχητικά εφέ κλέβουν κυριολεκτικά την παράσταση, μια και είναι άκρως από εντυπωσιακά.

Γενικά το παιχνίδι μπορεί να μην περιέχει κάτι το ξεχωριστό σε ό,τι αφορά τα γραφικά του, αλλά λειτουργεί υποδειγματικά ως σύνολο. Ετσι, έρχεται να δείξει, με τον καλύτερο δυνατό τρόπο, γιατί μία εξαιρετικά φροντισμένη παραγωγή δεν έχει να φοβηθεί τίποτα από τον ανταγωνισμό που χρησιμοποιεί κυρίως τη λεγόμενη "τεχνολογία αιχμής".

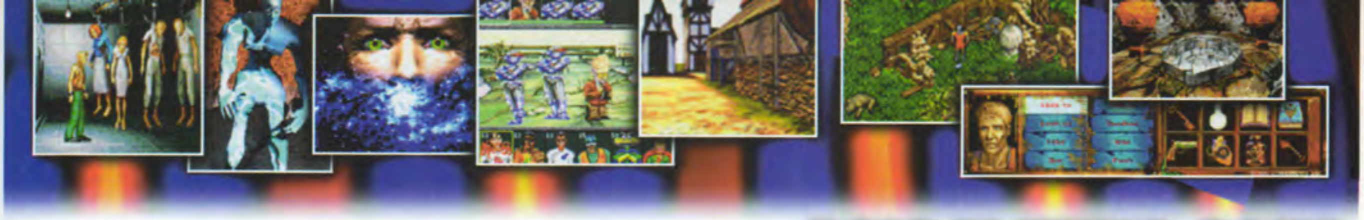




Σκηνές από το σύστημα μάχης του παιχνιδιού.

ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Το Shadows Over Riva είναι από τα καλύτερα του είδους στη δημιουργία των χαρακτήρων της ομάδας σου. Χειρίζεσαι βασικά έξι χαρακτήρες (υπάρχει στο interface του παιχνιδιού μία ακόμη θέση για κάποιον έκτακτο NPC χαρακτήρα που μπορεί να προστεθεί στην ομάδα σας κατά τη διάρκεια μίας ειδικής αποστολής). Ξεκινάς το παιχνίδι με μία έτοιμη ομάδα αλλά, ενώ είσαι ακόμη στο Temple of Trivia, μπορείς κάνοντας δεξί κλικ και επιλέγοντας "Generate Character" να δημιουργήσεις τους δικούς σου χαρακτήρες. Εδώ έχεις ουσιαστικά δύο επιλογές: είτε να διαλέξεις ανάμεσα στις 12 έτοιμες φυλές (Generate Character/ Free selection of class/Yes) είτε να δη-



ROLE PLAYING GAME

μιουργήσεις εξαρχής κάποιες δικές σου με το να απαντήσεις στην τελευταία ερώτηση NO. Ειδικά στην τελευταία επιλογή είναι απαραίτητο το manual του παιχνιδιού, μια και αυτό περιέχει όλες τις απαραίτητες πληροφορίες για τη δημιουργία των χαρακτήρων (ποια χαρακτηριστικά ταιριάζουν με ποια). Τέλος, σημειωτέον ότι μπορείς να μεταφέρεις κάποια ομάδα από τα δύο προηγούμενα παιχνίδια της σειράς. Για να γίνει αυτό, απλώς αντίγραψε το save που θέλεις μέσα στο directory GAMES του παιχνιδιού και φρόντισε επίσης να αλλάξεις τα extensions των παλιών saves σε ".gam". Αφού προβείς στις ανωτέρω ενέργειες δεν έχεις παρά να κάνεις LOAD το save αυτό.



Τριγυρνώντας στην πόλη τη νύχτα.



Κλείνοντας δωμάτιο σε ένα πανδοχείο.

Σε κάθε περίπτωση να ξέρεις ότι, αν δεν θέλεις να αντιμετωπίσεις προβλήματα στο παιχνίδι, πρέπει να έχεις στην ομάδα σου οπωσδήποτε δύο καλούς πολεμιστές, δύο πολύ καλούς στη μαγεία και δύο με "μεικτά" χαρακτηριστικά. Ξέχασε τις πιο ασθενείς κλάσεις όπως Strayer/Thief και τα συναφή. Γενικά, πάντως, μεταφέρονται οι πιο ισχυρές ομάδες από προηγούμενο παιχνίδι, ακολουθούν αυτές που δημιουργείς μόνος σου στο Advanced Difficulty και τελευταία έρχεται αυτή που σου δίνει έτοιμη το παιχνίδι ξεκινώντας.

Η system engine του παιχνιδιού δεν είναι ίδια με αυτήν του Star Trail, όπως έχει γραφεί στον ξένο Τύπο, καθώς διαθέτει αρκετά νέα στοιχεία. Χαρακτηριστικά αναφέρω πως υπάρχει η δυνατότητα να κοιτάς πάνω ή κάτω, το έδαφος δεν είναι πια μόνο επίπεδο (έχει και κλίσεις), η οθόνη μπορεί να είναι full screen (το συνιστώ ανεπιφύλακτα), συμπεριλαμβάνεται ένα εξαιρετικό σύστημα ανακατανομής των αντικειμένων ανάμεσα στους χαρακτήρες, πολύ περισσότερες επιλογές στο σύστημα των μαχών, πολύ καλύτερο automap system στα διάφορα dungeons και άλλα πολλά. Το σύστημά του απαιτεί μία μικρή εξοικείωση. Σημειωτέον ότι υπάρχει ένα θαυμάσιο On-Screen Manual το οποίο βλέπεις πατώντας το πλήκτρο F1. Ακόμα, σχεδόν σε όλες τις "επιμέρους" οθόνες του παιχνιδιού, πατώντας το δεξί πλήκτρο του mouse θα εμφανιστεί μία

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα πραγματικό RPG από κάθε πλευρά. Εχει πολύ ενδιαφέρουσα δράση που θα ικανοποιήσει οποιονδήποτε χρήστη, από το νεοφώτιστο του είδους μέχρι τον πιο "σκληροπυρηνικό". Από τα καλύτερα του είδους. Θα σας κρατήσει συντροφιά για πάρα πολύ καιρό.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	92
ΔΡΑΣΗ	95
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	90
ΓΡΙΦΟΙ	90

94





ROLE PLAYING GAME



Μιλώντας με έναν χαρακτήρα που συναντάς.



Οι επιλογές που έχεις σχετικά με τους χαρακτήρες σου.

λίστα με όλες τις δυνατές επιλογές δράσης. Ακολουθούν μερικά από τα πλήκτρα του παιχνιδιού: Με τα Arrow keys κινείσαι, με τα Shift+Arrow key τρέχεις, με τα Alt+Arrow key κινείσαι πλάγια, με το Home κοιτάς πάνω, με το End κοιτάς κάτω, με το Page Up ανοίγεις το Menu, με το Page Down κλείνεις το Menu, με το Ctrl+Q κάνεις Quit, με το Ctrl+P κάνεις Pause, με το Ctrl+V αλλάζεις σε full screen γραφικά, με το F1 βλέπεις το On-Line Manual, με το F2 αλλάζεις τη θέση των μελών της ομάδας σου, με το F3 βλέπεις το Game Option, με το F4 βλέπεις μέρα και ώρα του παιχνιδιού, με το F5 βλέπεις το Diary, με το F6 βλέπεις το Automap, με το F7 εμφανίζεις το Disk Option (εδώ για να κάνεις ένα καινούριο save πατάς το icon N και αφού τυπώσεις όνομα, πατάς το Enter, ενώ το icon S σώζει πάνω στο αρχείο που είναι ήδη επιλεγμένο στη λίστα των saves), με το F8 βλέπεις τα χαρακτηριστικά κάθε μέλους, με το F9 βλέπεις το score (ναι, υπάρχει score που καταγράφει την πορεία σου με maximum το 1000) και με το F10 ενεργοποιείς τον ανακατανεμητή των αντικειμένων ανάμεσα στα μέλη της ομάδας.

Το παιχνίδι έχει μία πολύ "έξυπνη" λειτουργία. Ξεκινώντας το κάθε φορά σε πάει κατευθείαν στην τελευταία σωσμένη θέση, προσπερνώντας αυτόματα όλα τα εισαγωγικά "κομμάτια".

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από κάθε πλευρά εκπληκτική. Δεν νομίζω ότι θα βρεθεί κάποιος που να διαφωνήσει με αυτή την εκτίμηση. Εχω γράψει και παλαιότερα ότι θεωρώ τα Realms of Arkania ως τα πιο γνήσια RPGs που έχω δει. Δεν είναι μόνο το φοβερό σενάριο που συνηγορεί σε αυτό αλλά και όλα τα επιμέρους στοιχεία της δράσης, εκείνες οι μικρές λεπτομέρειες που καθιστούν αυτή τη σειρά ξεχωριστή, όπως ρούχα που φθείρονται, οι αποστολές που αναθέτεις στα μέλη της ομάδας σου για κυνήγι, νερό, βότανα, οι σκοπιές τη νύχτα και τόσα άλλα. Η διάρκεια δράσης δεν είναι το ίδιο μεγάλη με αυτήν του Star Trail. Ωστόσο, ένας μέσος παίκτης θα χρειαστεί περισσότερες από 50-60 ώρες για να το τελειώσει. Συγκρίνοντάς το με ένα κοινό adventure, το οποίο χρειάζεται γύρω στις 20 ώρες προκειμένου να ολοκληρωθεί, τι περισσότερο θέλετε; Στις εξερευνήσεις θα χρειαστείς οπωσδήποτε μια σειρά αντικειμένων. Αυτά είναι τα: key ring (βάζοντας όλα τα κλειδιά σε μία θήκη εξοικονομείς πολύτιμο χώρο στο inventory σου), sleeping bag (επιταχύνει την ανανέωση του χαρακτήρα), hook'n'rope (για να βγαίνεις από τα διάφορα pits), lamp/torch (για να γλιτώνεις τη χρήση μαγείας στο σκοτάδι), shovel (για το σκάψιμο), crowbar (για να παραβιάζεις...), healing potions (κάθε μέλος τη ομάδας σου πρέπει να έχει 1 ή 2 μαζί του), alchemy set (για να κάνεις τα δικά σου potions) και herbs (φτιάχνεις πάρα πολλά "καλούδια" με αυτά). Κατά τη διάρκεια των μαχών φρόντισε να έχεις οπωσδήποτε ένα δεύτερο όπλο μαζί σου για την περίπτωση που σπάσει αυτό που χρησιμοποιείς. Οι μάγοι πρέπει να στέκονται μακριά από την "καρδιά" της μάχης, να αποφεύγουν τις μάχες σώμα με σώμα. Σημειωτέον ότι κάθε χαρακτήρας πολεμά μόνο με έναν εχθρό. Ετσι, αν σε ένα μέλος επιτεθεί και δεύτερος εχθρός, τότε ή πρέπει ο χαρακτήρας αυτός να απομακρυνθεί ή

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ



486DX/2 στα 66 MHz.



8MB RAM.



2x CD-ROM drive. Στο σκληρό καταλαμβάνει περίπου 60MB χωρίς τα saves.



1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.



Το πακέτο, που περιλαμβάνει 1 CD, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου και αντιπροσωπεύει η εταιρία Plotline.



να του στείλεις ενισχύσεις. Οι πιο επικίνδυνοι εχθροί είναι οι αντίπαλοι τοξότες και μάγοι. Σε κάθε μονομαχία είναι οι πρώτοι που πρέπει να φροντίζεις να φύγουν από τη μέση. ΜΗΝ αφήνεις τον υπολογιστή να χειρίζεται τις μάχες για σένα. Είναι οπωσδήποτε κατώτερός σου και γενικά ακολουθεί πολύ ΚΑΚΗ τακτική στην ανάπτυξη μιας μάχης. Οταν αντιμετωπίζεις ένα τέρας, συγκέντρωσε όλα τα πυρά σου εναντίον του, περικύκλωσέ το και εξολόθρευσέ το. Προσπάθησε να σώζεις πολύ συχνά, έτσι θα έχεις ένα "κοντινό" σώσιμο πριν από κάποια απρόβλεπτη αλλά σημαντική μάχη. Πρόσεξε καλά, μια και οι πιο βαριές πανοπλίες προστατεύουν μεν στη μάχη αλλά επιβαρύνουν πάρα πολύ τη "ζωτική" ενέργεια αυτού που τη φορά. Φρόντισε να βρίσκεις πάντα μία μέση λύση. Μερικά τέρατα (Water Dragon, Demon, Toranor κ.λπ.) δεν μπορείς να τα πλησιάσεις ό,τι και αν κάνεις. Για τις περιπτώσεις αυτές φρόντισε να έχεις μαζί σου τα κατάλληλα όπλα (Heavy crossbow, Long bow κ.λπ.). Προσπάθησε να φέρεις σε πέρας ΟΛΕΣ τις λεγόμενες υπο-αποστολές. Γενικά, ολοκληρώνοντας καθεμία απ' αυτές τα μέλη της ομάδας σου θα επιβραβευθούν με κάποιο πολύ "σπέσιαλ" αντικείμενο.



Εχοντας τα γραφικά σε full screen mode.



Το σύστημα αγοραπωλησιών του παιχνιδιού.

ΜΑΓΕΙΑ - ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ

Το παιχνίδι χρησιμοποιεί περισσότερα από 50 skills και περί τα 70 spells. Και μόνο αυτό πρέπει να είναι αρκετό για να καταλάβετε το βάθος του παιχνιδιού, το πόσο "πλούσιος" είναι ο κόσμος του. Τα spells είναι χωρισμένα σε κατηγορίες. Θα χρειαστεί να ανατρέχετε συνεχώς στο manual για να βλέπετε τι κάνει το καθένα απ' αυτά (έτσι και χάσετε το manual... χαθήκατε!). Σημειώστε ότι κατά τη διάρκεια της μάχης δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε όλα τα spells, μια και για λόγους ρεαλισμού επιτρέπονται μόνο αυτά για την προετοιμασία των οποίων σε γενικές γραμμές απαιτείται λίγος χρόνος. Στους μάγους είναι πολύτιμα τα διάφορα wands, καθένα από τα οποία μπορεί να δεχτεί τη λειτουργία 4 διαφορετικών rituals (να μη σπάει, να χρησιμοποιείται σαν δαδί, να γίνεται ένα πολύ μακρύ σχοινί που μπορεί να "πιάσει" οπουδήποτε και να μπορείς να κάνεις οποιοδήποτε spell με κόστος 2 AP). Οι ικανότητες (skills) κάθε χαρακτήρα παίζουν καθοριστικό ρόλο στη διαμόρφωσή του και γι' αυτό πρέπει να τις μελετήσεις καλά. Χωρίζονται στις: Combat, Body, Social, Nature, Love, Craftsmanship και Intuition. Κάθε φορά φροντίζεις να βάζεις αρχηγό της ομάδας σου αυτόν που διαθέτει το καλύτερο skill για κάθε περίπτωση. Παραδείγματος χάριν, κάποιος που έχει αναπτυγμένο το Social θα χρειαστεί να είναι επικεφαλής όταν συζητάτε στην πόλη, ενώ στην ύπαιθρο ο επικεφαλής πρέπει να έχει πιο αναπτυγμένο το Nature. Εννοείται ότι όλοι οι πολεμιστές σου, και όχι μόνο, πρέπει να είναι πάρα πολύ καλοί στα Combat και Body skills.

ΑΠΟΣΤΟΛΕΣ NPC ΧΑΡΑΚΤΗΡΕΣ

Το παιχνίδι περιλαμβάνει τις εξής βασικές αποστολές, καταγεγραμμένες κυρίως από το χώρο όπου αυτές διαδραματίζονται: Graveyard, Sewers, Holberjer mission/Mage tower, Pirate Ship, Mandara's apartment, Castle Riva, Sunken ship και The Magic Ant Hill. Ταυτόχρονα περιέχει τις εξής υπο-αποστολές (μπορεί να υπάρχουν και περισσότερες): Stipen's final examination, Lomar's magic boots, Dwarven mines και Watchtower quest.

Στη διάρκεια του παιχνιδιού μία σειρά χαρακτήρων θα προστεθούν ως το έβδομο μέλος στην ομάδα σας και όταν τελειώσει η συγκεκριμένη αποστολή, θα σας αφήσουν. Αυτοί είναι οι: Thorgim, Mandara, Eleana, Stipen, Yann και Zorka. ■



Redneck Rampage



Το σχέδιο των εξωγήινων ήταν μεγαλοφυές. Εκαναν όμως ένα μικρό λάθος: απήγαγαν το αγαπημένο γουρουνάκι του Leonard και αυτός είναι αποφασισμένος να το πάρει πίσω...

Του Σπύρου Παράσχη
abyss@matrix.kapatel.gr

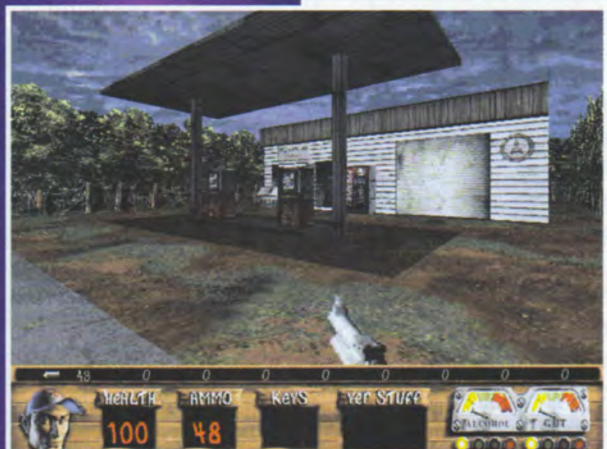


ΓΙΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΑΝΤΑΝΑΚΛΑΣΤΙΚΑ ΚΑΙ ΓΕΡΑ ΝΕΥΡΑ

Παίρνοντας το Redneck Rampage για παρουσίαση από τα γραφεία του PC Master, το πρώτο που έκανα ήταν να διαβάσω το manual. Εκεί έμαθα για τα τρομερά γεγονότα που συμβαίνουν στο Hickston του Arkansas. Εξωγήινοι έχουν κάνει την εμφάνισή τους στην περιοχή (αλήθεια, γιατί όλοι οι εξωγήινοι εμφανίζονται στην αμερικανική επαρχία;) και έχουν προκαλέσει ανυπολόγιστες καταστροφές. Στη διάρκεια πειραμάτων έχουν κλωνοποιήσει μερικούς κατοίκους της περιοχής και έχουν εξολοθρεύσει τους υπόλοιπους. Και σαν να μην έφταναν όλα αυτά, έχουν απαγάγει και την Bessie. Ποια είναι η Bessie; Μα, το αγαπημένο γουρουνάκι του ήρωά μας, του Leonard, ο οποίος αναλαμβάνει να δώσει στους εισβολείς ένα μάθημα και να ξανασμίξει με την καλή του. Αν σε αυτή την υπόθεση βάλετε εκατοντάδες κοτόπουλα που τριγυρνούν αμέριμνα, μπόλικο αλκοόλ που βρίσκεται παντού και πολλές... κακές λεξούλες, στα πρότυπα του Duke Nukem 3D, έχετε έτοιμο το περιβάλλον του Redneck Rampage, του καινούριου παιχνιδιού της Xatrix που διανέμεται από την Interplay.

Πρόκειται για ένα ακόμα μέλος της πολύ μεγάλης οικογένειας των Doom-clones. Στην προσπάθειά του να ξεχωρίσει, το παιχνίδι προβάλλει το ιδιότυπο χιούμορ του. Οι ήρωες είναι άξεστοι και μέθυσοι. Για να αναπληρώσουν την ενέργειά τους τρώνε χοιρινά παϊδάκια και για να είναι εύστοχοι στους πυροβολισμούς "καθαρίζουν" και μια μπουκάλα ουίσκι. Μιλάνε μια απροσδιόριστη διάλεκτο αγγλικών και σχολιάζουν συνεχώς τα γεγονότα με λέξεις που έχουν κάνει το παιχνίδι ακατάλληλο για παιδιά κάτω των 15 ετών (έτσι αναγράφεται στη συσκευασία τουλάχιστον). Μάλιστα, για όσους θέλουν περισσότερο swearing, η Interplay μας έχει υποσχεθεί τη διάθεση στον WWW, στη σελίδα του Redneck Rampage, του Cuss! Pack, το οποίο "αναβαθμίζει" το παιχνίδι με (πολύ) περισσότερες βρισιές! Είναι προφανές ότι η Xatrix προσπάθησε να μιμηθεί το παρόμοιο χαρακτηριστικό που ξεχώριζε στον πρώτο διδάξαντα, το Duke Nukem 3D, αλλά το έκανε εκβιαστικά, μη κατορθώνοντας να πετύχει παρόμοια αποτελέσματα. Χαρακτηριστικό της αντίληψης του χιούμορ του παιχνιδιού είναι η εικόνα της συσκευασίας που εμφανίζει τον Leonard να σημαδεύει με ένα δίκαννο μια κότα και να μας προτρέπει: "Αγόρασέ το αλλιώς η κότα την έφαγε!". Πολύ αστείο... Ευτυχώς, εκτός από αυτά τα αστειάκια στο παιχνίδι έχει γίνει μια πολύ προσεγμένη δουλειά.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Xatrix/Interplay
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
Multimedia PCs
ΕΙΔΟΣ
Doom-clone
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Ανώτατο



Ενα απλό επαρχιακό βενζινάδικο πριν...



...και μετά την επίσκεψη του Leonard.



Ο alien hulk είναι πολύ ισχυρός και θα χρειαστεί να αδειάσετε πάνω του σημαντικές ποσότητες πυρομαχικών για να τον εξολοθρεύσετε.



ACTION



Εξω από το bar του Stanky.



Ενας από τους μάλλον αφιλόξενους ντόπιους.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ

Την απεικόνιση των διάφορων χώρων έχει αναλάβει η πολύ γνωστή και γρήγορη Build Engine 3D της Realms, που έχει εμφανιστεί σε πολλά Doom-clones. Η απόδοσή της είναι πάντα καλή, αλλά πλέον έχει αρχίσει να δείχνει τα χρόνια της. Από τη στιγμή που εδώ και ενάμιση χρόνο το Quake έχει δείξει το δρόμο στα τρισδιάστατα polygon-based γραφικά, δεν υπάρχει πλέον λόγος εμμονής σε παλαιότερου τύπου απεικονίσεις. Πλέον η 3D Realms θα πρέπει να αναβαθμίσει τις ρουτίνες της ή να επεξεργαστεί καινούριες.

Παρ' όλα αυτά το Redneck Rampage είναι ίσως η καλύτερη στιγμή της Build Engine. Καταρχήν, οι πίστες που απεικονίζονται δεν είναι γοτθικά κάστρα ή διαστημικοί σταθμοί αλλά ρεαλιστικοί γήινοι χώροι. Θα επισκεφθείτε, λόγου χάριν, παλιές αποθήκες, αποστακτήρια, βενζινάδικα και στάβλους στην ύπαιθρο, καθώς και μια μικρή επαρχιακή πόλη. Αυτή η ρεαλιστική απεικόνιση, που θυμίζει το πρώτο επίπεδο του Duke 3D, κάνει πιο ενδιαφέροντα τα γραφικά. Επίσης, τα textures που έχουν χρησιμοποιηθεί είναι εξαιρετικά και έχουν φτιαχτεί ειδικά για SVGA αναλύσεις. Γι' αυτόν το λόγο και η Interplay δεν μας συνιστά να παίζουμε το παιχνίδι σε απλή VGA (320x200). Με την εκμετάλλευση της υψηλότερης ανάλυσης έχει δοθεί ιδιαίτερη έμφαση στη λεπτομέρεια. Οι σφαίρες αφήνουν σημάδια στους τοίχους, οι κότες ξεπουπουλιάζονται όταν πυροβολούνται, τα παπούτσια του Leonard λεκιάζονται και αφήνουν αποτυπώματα κ.λπ. Ολες αυτές οι λεπτομέρειες, μαζί με τους πολύ καλούς και ατμοσφαιρικούς φωτισμούς κάνουν τα γραφικά του Redneck Rampage εξαιρετικά.

Ο ήχος είναι καλής ποιότητας. Ακούγονται βέβαια όλοι οι συνηθισμένοι στα παιχνίδια αυτά ήχοι (πυροβολισμοί, κραυγές, εκρήξεις κ.λπ.), καθώς και τα σχόλια του Leonard στα οποία αναφερθήκαμε. Επίσης, γίνεται καλή εκμετάλλευση του stereo και έτσι αποδίδεται εν μέρει η πηγή των διάφορων ήχων. Ακόμα, τη μουσική επένδυση του παιχνιδιού, που ακούγεται από το CD, συνθέτουν μια σειρά από καλά και κυρίως ταιριαστά rock-a-billy τραγούδια. Σίγουρα οι ηχητικές επιδόσεις του Redneck Rampage δεν αφήνουν παράπονα.

GAMEPLAY

Εδώ τα πράγματα είναι οικεία. Οσοι έχετε παίξει οποιοδήποτε παιχνίδι του είδους γνωρίζετε τι μπορείτε να περιμένετε. Ο ήρωας κινείται σε έναν τρισδιάστατο χώρο βλέποντας υπό οπτική γωνία πρώτου προσώπου τη δράση. Για να τα καταφέρει στην αποστολή του πρέπει να βρει την έξοδο κάθε επιπέδου και να συναντήσει το φίλο του, τον Bubba (τον οποίο και πρέπει να χτυπήσει στο κεφάλι για να τερματίσει το επίπεδο). Στο δρόμο θα χρειαστεί να ψάξει για κάποια χρήσιμα κλειδιά, ενώ οι διάφοροι εχθροί θα του κάνουν τη ζωή δύσκολη. Ευτυχώς, σε πολλά μέρη βρίσκονται πεταμένα διάφορων ειδών όπλα, τα οποία θα φανούν σίγουρα χρήσιμα στον Leonard.

Οπως καταλαβαίνετε, το gameplay του Redneck Rampage δεν ξεφεύγει από τα πρότυπα που έχουν χαράξει δεκάδες παρόμοια παιχνίδια πριν από αυτό.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


Pentium 90 MHz.


16 MB RAM.


CD-ROM drive και 150 MB ελεύθερα στο σκληρό.


Local bus ή PCI κάρτα γραφικών με 1 MB RAM.


Το παιχνίδι περιέχεται σε ένα CD και μας το πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου, Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821.



Ο ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΣ

Η κυκλοφορία του Redneck Rampage συμπίπτει χρονικά με την εμφάνιση ή την αναμενόμενη εντός ολίγου εμφάνιση ορισμένων καινούριων, "φιλόδοξων" Doom-clones.

• **Shadow Warrior της 3D Realms:** Πολύ αιμοβόρο, όπως προστάζει η τελευταία μόδα, χρησιμοποιεί μια βελτιωμένη έκδοση της build engine. Εχει κυκλοφορήσει ήδη από τον Μάιο (13/5) το demo του.

• **Hexen II της ID:** Προσθέτει στη δράση και μερικά RPG χαρακτηριστικά όπως και το πρώτο Hexen. Χρησιμοποιεί τον τρισδιάστατο μηχανισμό απεικόνισης του Quake και αναμένεται με ενδιαφέρον.

• **Blood της Monolith:** Θα κυκλοφορήσει από την GT Interactive. Χρησιμοποιεί μια πολύ αξιόλογη 3D engine γραμμένη από τον Ken Silverman και τοποθετεί τον παίκτη σε τρομακτικά περιβάλλοντα γεμάτα zombies και μαγεία. Demo του υπήρχε στο PC Master Ιουνίου.

Εκτός από αυτά τα παιχνίδια που θα είναι σε λίγο καιρό κοντά μας, αναμένουμε και άλλα, όπως τα Half-life (τρομερά γραφικά) και το Quake 2.

Μια παρατήρηση είναι ότι έχει δοθεί μεγαλύτερη έμφαση στη δράση και τους σκοτωμούς και λιγότερη στους διάφορους γρίφους και τους κλειδωμένους χώρους. Ο τομέας όμως στον οποίο διαφέρει είναι η δυσκολία του. Ακόμα και στα ευκολότερα επίπεδα απαιτείται ιδιαίτερη δεξιοτεχνία για να μην καταλήξει ο ήρωάς μας ένα με το χώμα. Σίγουρα οι βετεράνοι του Doom και του Quake θα αισθανθούν, επιτέλους, μια πρόκληση, εξολοθρεύοντας τους επικίνδυνους αντιπάλους και ανακαλύπτοντας τα συνηθισμένα στα παιχνίδια του είδους μυστικά κάθε πίστας, ενώ οι υπόλοιποι απλοί θνητοί θα συναντήσουν ανυπέρβλητες δυσκολίες. Παρ' όλα αυτά η δράση είναι γρήγορη, έχει ικανοποιητική ποικιλία και καταφέρνει να κάνει το παιχνίδι ελκυστικό και ευχάριστο.



Φτερά και πούπουλα παντού. Τα κοτόπουλα είναι οι σταρ του πρώτου επιπέδου.

Βέβαια, δεν θα μπορούσαν να λείψουν τα παράπονα. Το βασικότερο είναι ο τεράστιος χώρος που δεσμεύει το παιχνίδι στο σκληρό δίσκο. 150 ολόκληρα megabytes θα θυσιαστούν για να απολαύσει κάποιος το Redneck Rampage. Επίσης, το παιχνίδι είναι ιδιαίτερα απαιτητικό σε μνήμη. Στο μηχάνημα της δοκιμής με τα 24MB αναγκάστηκα να κάνω κάποιες δοκιμές μέχρι να απολαύσω ομαλή κίνηση. Το manual συνιστά 32MB με τη δικαιολογία ότι η τιμή της μνήμης τελευταία έχει πέσει πολύ! Επιπλέον, καλό είναι να κάνετε και ένα defragmentation στο δίσκο στον οποίο θα εγκαταστήσετε το παιχνίδι, ώστε να μην έχετε προβλήματα ταχύτητας στην ανάγνωση από το δίσκο (ειδικά στην περίπτωση που χρειαστεί να απενεργοποιήσετε το smartdrive).

Τελευταίες στη λίστα των παραπόνων έρχονται δύο παρατηρήσεις για το gameplay. Η πρώτη αφορά στην έλλειψη αλληλεπίδρασης του κεντρικού χαρακτήρα με το περιβάλλον, σε αντίθεση με το Duke 3D. Ξεχάστε, λοιπόν, τα βάζα που σπάνε, τα ρεαλιστικά τραπέζια του μπιλιάρδου και τις ζωντανές εκτελέσεις τραγουδιών όπου βρεθεί μικρόφωνο. Η δεύτερη παρατήρηση έχει να κάνει με ένα αρκετά σημαντικό bug στο παιχνίδι. Συγκεκριμένα, αν σε μία περιοχή σκοτώσετε όλους τους εχθρούς και την επισκεφθείτε αργότερα, είναι πολύ πιθανό να τους ξαναδείτε αναστημένους! Παρ' όλα αυτά, δεν θεωρώ ότι οι συγκεκριμένες είναι αρκετές να σας αποτρέψουν από την αγορά του Redneck Rampage, αν τα υπόλοιπα χαρακτηριστικά του τα βρίσκετε ελκυστικά.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ενα αρκετά ενδιαφέρον Doom-clone που, αν σας αρέσει το είδος, δεν πρόκειται να σας απογοητεύσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ	88
ΗΧΟΣ	86
GAMEPLAY	78
ΑΝΤΟΧΗ	70

81



Η ΕΤΥΜΗΓΟΡΙΑ ΕΙΝΑΙ....

Ξεπερνώντας το φθηνό χιούμορ του Redneck Rampage, καθώς και ένα-δυο προβληματάκια, έχουμε να κάνουμε με ένα από τα καλύτερα Doom-clones που έχουμε δει, ακούσει και παίξει. Σε μια κορεσμένη πλέον κατηγορία παιχνιδιών, χωρίς να προσφέρει κάτι καινούριο, καταφέρνει να ξεχωρίσει. Πρόκειται για ένα καλοδουλεμένο σε όλους τους τομείς παιχνίδι, χωρίς προφανή μειονεκτήματα. Οι διασώστες του είδους σίγουρα θα το εκτιμήσουν.



ADVENTURE

NOIR

Τα λεγόμενα film-noir ήταν ανέκαθεν από τα αγαπημένα μου. Η είδηση ότι η Cyberdreams ετοίμαζε ένα adventure όπου, μάλιστα, για λόγους ατμόσφαιρας θα περιέχονταν μόνο ασπρόμαυρες φωτογραφίες, αληθινά με αναστάτωσε. Πίσω στα 1940, στο Los Angeles, σε έναν κόσμο όπου κυριαρχούν το μαύρο και το άσπρο, πρέπει να βρεις τι απέγινε ο ντετέκτιβ Jack Slayton...

του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη

Η Cyberdreams συνεχίζει να μας ξαφνιάζει, θετικά ή αρνητικά... Η εταιρία που μας έδωσε το ασυναγώνιστο Dark Seed 1 αλλά και το πάρα πολύ καλό I Have No Mouth And I Must Scream αποφάσισε να στραφεί στο χώρο της ίντριγκας και του αστυνομικού μυστηρίου, τον κόσμο του film-noir, παρουσιάζοντας ένα νέο adventure ονόματι Noir. Η ονομασία film-noir για πρώτη φορά χρησιμοποιήθηκε από τους Γάλλους κινηματογραφικούς κριτικούς, στη προσπάθειά τους να "κωδικοποιήσουν" τους "κόσμους", την ατμόσφαιρα που κυριαρχούσε στις αμερικανικές κινηματογραφικές ταινίες αμέσως μετά τη λήξη του Β' Παγκοσμίου Πολέμου.

Οσοι είστε φίλοι των αστυνομικών περιπετειών και δεν γνωρίζετε ή δεν έχετε επισκεφθεί το The Case site στο Internet (http://www.TheCase.com) χάνετε... Δεκάδες συνεχών διαγωνισμών με υποθέσεις που "θα προκαλέσουν τα πνευματικά κύτταρά σας" (όπως συνήθιζε να λέει και ο περίφημος Πουαρό) είναι εκεί και σας περιμένουν. Σε συνεργασία με τη Cyberdreams, το site αυτό δημιούργησε μία μικρή on-line υπόθεση του ντετέκτιβ Jack Slayton και έγινε χαμός! Τι καλύτερη διαφήμιση για το παιχνίδι;



ΣΕΝΑΡΙΟ

Λος Αντζελες, 13 Ιουνίου 1940. Ο ντετέκτιβ Jack Slayton φαίνεται να έχει χαθεί από προσώπου γης, καθώς δεν βρίσκεται πουθενά. Δεν είναι η πρώτη φορά που εξαφανίζεται για αρκετές ημέρες, για τόσο μακρύ χρονικό διάστημα όμως ποτέ.

Είσαι συνεργάτης του και με την παρότρυνση της γραμματέα του αναλαμβάνεις να βρεις τι ακριβώς συμβαίνει, πώς και γιατί εξαφανίστηκε. Μη έχοντας κανένα στοιχείο, αποφασίζεις να ακολουθήσεις τα ίχνη των τελευταίων υποθέσεων που είχε αναλάβει, μήπως και ρίξεις λίγο φως στην υπόθεση. Σύντομα θα βρεθείς μέσα στη δίνη μίας σειράς γεγονότων, τα οποία θα σου αποκαλύψουν μυστικά που δεν μπορούσες να φανταστείς.

Το Noir περιέχει έξι διαφορετικές υποθέσεις με πολύ καλό σεναριακό background. Ιντριγκες, δολοφονίες, δίψα για χρήματα και εξουσία, μοιραίες γυναίκες, όλα είναι εδώ και από εσάς εξαρτάται να βρείτε τον συνδετικό ιστό αυτών των ιστοριών. Μόνο αν κατορθώσετε να λύσετε και τις έξι αυτές υποθέσεις, έχετε κάποια ελπίδα να εξιχνιάσετε το μυστήριο που κρύβεται πίσω από την εξαφάνιση του φίλου και συνεργάτη σας, Jack Slayton.

ΓΡΑΦΙΚΑ - ΗΧΟΣ - ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ

Τα γραφικά του Noir είναι ένα μείγμα φωτογραφιών και videos. Ολα είναι ασπρόμαυρα και υπηρετούν την προσπά-



ΤΑΞΙΔΙ ΣΤΟ ΜΑΓΙΚΟ ΚΟΣΜΟ ΤΗΣ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑΣ

θεια πιστής απόδοσης της film-noir ατμόσφαιρας. Οι φωτογραφίες είναι εξαιρετικές, το συνεχές παιχνίδι με τις φωτοσκιάσεις άκρως εντυπωσιακό και τα videos με πραγματικούς ηθοποιούς ιδιαίτερα ικανοποιητικά, ειδικά όταν ρυθμίζονται να παίζουν στη μισή οθόνη.

Η μουσική βασίζεται σε ήχους τζαζ, το πλέον κατάλληλο άλλωστε ηχητικό background για το είδος. Το εισαγωγικό κομμάτι, το οποίο συμβάλλει ιδιαίτερα στην ατμόσφαιρα, θα σας κερδίσει, όπως εξάλλου και τα ηχητικά εφέ - αυτό που ξαφνιάζει ευχάριστα είναι οι ομιλίες και οι φωνές των χαρακτήρων, από τις καλύτερες που έχω ακούσει σε adventure game (δυστυχώς, όμως, δεν εμφανίζονται ταυτόχρονα και σε κείμενο).

Ο χειρισμός του adventure είναι απλούστατος, αν και δεν λείπουν τα προβλήματα που, σημειωτέον, είναι αρκετά. Καταρχήν, πηγαίνοντας τον κέρσορα στο επάνω μέρος της οθόνης, εμφανίζονται οι επιλογές File, Options και Help. Στο File περιέχονται τα New, Load, Save και Exit (Quit). Το New κάνει Restart, ενώ το Save χρησιμοποιεί μία ιδιόρρυθμη ρουτίνα και σώζει σε .txt extensions! Το Options περιέχει τα Play Settings, μέσω των οποίων ρυθμίζεται η ποιότητα των videos αλλά και το επίπεδο δυσκολίας του παιχνιδιού [ο βαθμός δυσκολίας συνίσταται στην ποσότητα των πληροφοριών που παρέχει κάθε φορά ο πληροφοριοδότης στον παίκτη, στη συχνότητα εμφάνισης βοηθητικών γεγονότων (π.χ., videos), στο να "καταλαβαίνει" ο κέρσορας τα αντικείμενα που παίζουν ρόλο στο παιχνίδι (hot spot) και, τέλος, στο αν ο παίκτης θα λειτουργεί στο παιχνίδι με το mouse ή τα πλήκτρα]. Το Help είναι από τα καλύτερα του είδους που έχω δει, καθώς παρέχει τη δυνατότητα εμφάνισης όλου του manual του παιχνιδιού on-screen.

ΕΤΑΙΡΙΑ
Cyberdreams
ΥΠΟΛΟΓΙΣΤΕΣ
IBM και συμβατοί με CD-ROM drive
ΤΥΠΟΣ
3D photorealistic graphics, animated adventure
ΕΠΙΠΕΔΟ ΔΥΣΚΟΛΙΑΣ
Μέσο

Κινώντας τον κέρσορα πάνω στην οθόνη αυτός σε συγκεκριμένα μέρη αλλάζει σε βέλη κίνησης. Η μετάβαση στις διάφορες τοποθεσίες γίνεται μέσω ενός χάρτη αναρτημένου σε έναν τοίχο στο γραφείο του Slayton. Οταν πρόκειται για κάτι πολύ σημαντικό που απαιτεί προσεκτική εξέταση, ο κέρσορας αλλάζει σε μεγεθυντικό φακό (Zoom In). Τέλος, όταν πρόκειται για εκτέλεση ενέργειας (π.χ. σήκωμα τηλεφώνου ή άνοιγμα συρταριού), ο κέρσορας αλλάζει σε χέρι.

Είμαι σίγουρος ότι όλα φαντάζουν καλά,





Δείγματα από τα διαφορετικά φινάλε σε μία υπόθεση.

στην πράξη όμως δεν είναι! Καταρχήν, σε πάρα πολλά σημεία πρέπει να περιμένεις τη μουσική που συνοδεύει μία πράξη σου, για να μπορείς να συνεχίσεις, κάτι το ιδιαίτερα εκνευριστικό. Παράλληλα, ο προσδιορισμός της κατεύθυνσης προς την οποία μπορείς ή πρέπει να κινηθείς καταντά σωστό μαρτύριο, αφού ο κέρσορας φαίνεται να λειτουργεί ιδιόμορφα (π.χ., πας τον κέρσορα σε ένα συρτάρι και δεν εμφανίζει λειτουργία, τον πας στην άκρη του συρταριού και ως διά μαγείας εμφανίζεται ο κέρσορας χέρι). Αυτό που μου





Χαρακτηριστική - και, ομολογουμένως, υπέροχη- φωτογραφία του παιχνιδιού.

προκάλεσε ιδιαίτερα αρνητική εντύπωση είναι ότι, μολονότι συλλέγεις αντικείμενα, απουσιάζει το Inventory. Απλώς, η λειτουργία στηρίζεται στο εξής: Θέλεις να ανοίξεις ένα κλειδωμένο συρτάρι; Αν δεν έχεις το κλειδί του, δεν γίνεται τίποτα. Αν, όμως, έχεις βρει το κλειδί, τότε βλέπεις ένα animated sequence, όπου βάζεις το κλειδί και ξεκλειδώνεις το συρτάρι. Με τον τρόπο αυτό, όμως, χάνεται η μαγεία τού να χρησιμοποιείς εσύ ο ίδιος διάφορα αντικείμενα για τη λύση των γρίφων.

Σημειωτέον, τέλος, ότι όλα τα animated sequences προσπελάζονται πατώντας το πλήκτρο Escape.

ΑΤΜΟΣΦΑΙΡΑ - ΔΡΑΣΗ - ΓΡΙΦΟΙ

Η ατμόσφαιρα του παιχνιδιού είναι από τις καλύτερες που έχω δει σε adventure game, μία αληθινά εντυπωσιακή αναπαραγωγή του είδους που θα συναρπάσει οποιονδήποτε δει το παιχνίδι έστω και για λίγο.

Η δράση είναι πλούσια, αφού πρέπει να επιλυθούν έξι διαφορετικές υποθέσεις, προτού διαλευκανθεί η υπόθεση της εξαφάνισης του Jack Slayton.

Οι υποθέσεις είναι οι εξής: The Death of Pegasus, Maxs Rare Book, Wo-Tan: The Wonder Dog, The Missing Heiress, A Breach of Security και The Chinese Connection.

Η επίλυση των υποθέσεων μπορεί να ακολουθήσει τυχαία σειρά, κάτι το πολύ καλό. Εντυπωσιάζει το γεγονός ότι ανάλογα με τη δεξιότητα των χειρισμών του χρήστη σχεδόν όλες έχουν διαφορετικό φινάλε.

Σημειωτέον ότι στο κάτω αριστερά συρτάρι του γραφείου του Slayton υπάρχει ένα ημερολόγιο, όπου καταγράφονται αυτόματα όλες οι σημαντικές για το παιχνίδι πράξεις σας. Είναι χρήσιμο να το διαβάζετε αρκετά συχνά.

Ουσιαστικά, το παιχνίδι δεν διαθέτει γρίφους. Στηρίζει τη δράση του στην εύρεση της σωστής αλληλουχίας των κινήσεων και, φυσικά, στην ανακάλυψη όλων των απαραίτητων στοιχείων κάθε υπόθεσης.

Έτσι, για παράδειγμα, πρέπει πρώτα να δεις από μία συγκεκριμένη εικόνα τα φώτα στα πάνω δωμάτια ενός σπιτιού να κλείνουν και μετά να μπεις. Εδώ ακριβώς βρίσκεται, κατά τη γνώμη μου, το κυριότερο μειονέκτημα του παιχνιδιού, αφού ένας άλλου τύπου σχεδιασμός δράσης και γρίφων θα ανέβαζε κατακόρυφα τόσο την ποιότητα όσο και την αξία του.

ΕΠΙΔΟΣΕΙΣ

Ένα film-noir adventure με έξοχη ατμόσφαιρα και πολύ ενδιαφέρουσες υποθέσεις. Δυστυχώς, όμως, δεν έχουν προσεχθεί μία σειρά στοιχείων που με ευκολία θα καθιστούσαν το adventure ασυναγώνιστο.

ΓΡΑΦΙΚΑ	85
ΗΧΟΣ	80
ΔΡΑΣΗ	70
ΧΕΙΡΙΣΜΟΣ	70
ΓΡΙΦΟΙ	70

75



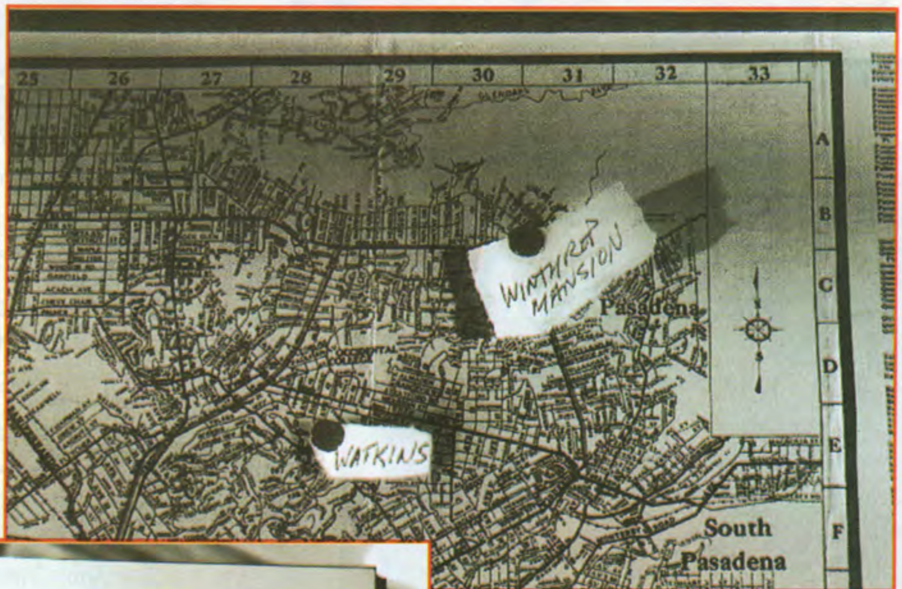


Προκειμένου να μπεις στο σπίτι, πρέπει προηγουμένως να δεις τα φώτα να σβήσουν.

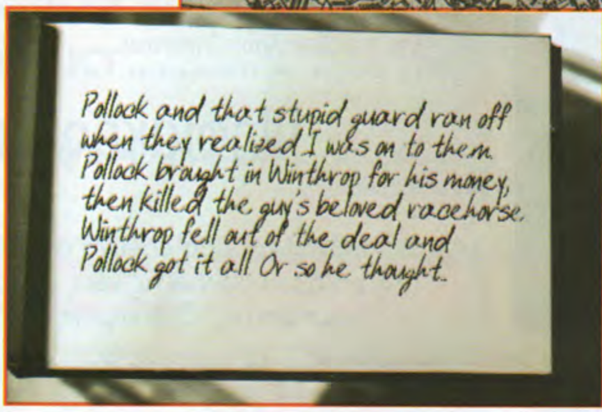


ΑΡΧΙΖΟΝΤΑΣ ΤΗΝ ΠΕΡΙΠΕΤΕΙΑ

Ξεκινώντας μέσα στο γραφείο, προχώρησε μία φορά μπροστά. Τώρα γύρνα δύο φορές αριστερά, όπως κοιτάς την οθόνη. Θα δεις το Intercom να βουίζει και να αναβοσβήνει ένα φωτάκι. Κάνε κλικ τον ZOOM IN κέρσορα (μεγεθυντικός φακός) και στο κοντινό πλάνο κάνε κλικ τον κέρσορα χέρι στον αριστερό διακόπτη. Είναι η γραμματέας σου και σου λέει τα τελευταία νέα προτού φύγει. Κάνε κλικ τον πίσω κέρσορα και βρίσκεσαι πάλι στο γραφείο. Κάνε κλικ τον κάτω κέρσορα, μετά τον δεξιά. Βλέπεις τα δεξιά συρτάρια του γραφείου. Κάνε κλικ τον κέρσορα χέρι στο πάνω δεξιά και πάρε μέσα από αυτό το rolodex key. Κάνε κλικ τον πίσω κέρσορα, τον αριστερό, τον πάνω και ξαναγυρνάς στην κανονική θέα του γραφείου. Κάνε κλικ τον ZOOM IN κέρσορα στο Rolodex πάνω στο γραφείο (στα δεξιά της φωτογραφίας) και στο κοντινό πλάνο κάνε δύο φορές κλικ τον κέρσορα χέρι στην κλειδαριά (την πρώτη βάζεις το κλειδί και την άλλη το ανοίγεις). Γύρνα τις κάρτες με τον "τροχό" στα αριστερά του Rolodex, μέχρι να δεις την κάρτα που γράφει "For Help Call 21-131" (το γυρίζεις μία φορά). Κάνε κλικ τον πίσω κέρσορα δύο φορές (την πρώτη κλείνεις το Rolodex και την άλλη γυρνάς στην κανονική θέα του γραφείου). Κάνε κλικ τον ZOOM IN κέρσορα στο τηλέφωνο δύο φορές (την πρώτη στρίβεις προς τα κει και τη δεύτερη σηκώνεις το ακουστικό). Τώρα κάνε κλικ τον κέρσορα χέρι στο καντράν του τηλεφώνου. Παίρνεις το τηλέφωνο που είδες λίγο πριν και ακούς το πρώτο μήνυμα από τον πληροφοριοδότη σου. Μετά το τηλεφώνημα ξαναγυρνάς στην κανονική θέα του γραφείου σου. Κάνε κλικ τον κάτω κέρσορα και, εν συνεχεία, τον κέρσορα χέρι στο μεσαίο συρτάρι του γραφείου. Κάνε κλικ τον ZOOM IN κέρσορα στο μικρό μαύρο πορτοφολάκι (προς τη δεξιά μεριά) και μετά δύο φορές τον κέρσορα χέρι σε αυτό. Με την πρώτη το ανοίγεις και με τη δεύτερη το παίρνεις. Περιέχει νομίσματα για να τηλεφωνείς από όποιο τηλέφωνο βρεις μπροστά σου, όταν είσαι έξω από το γραφείο. Κάνε κλικ δύο φορές τον πίσω κέρσορα και μετά μία φορά τον δεξιά κέρσορα. Κάνε κλικ τον κέρσορα χέρι στο δεύτερο από πάνω συρτάρι και, αφού το ανοίξεις, κάνε κλικ πάλι τον κέρσορα χέρι στο φακό. Τον παίρνεις. Τώρα κάνε μία φορά κλικ τον πίσω κέρσορα (κλείνεις το συρτάρι) και προσεκτικά κλικ τον κέρσορα χέρι στο ειδικό "ράφι", ακριβώς πάνω από το πιο πάνω και δεξιά συρτάρι (δεν ξέρω πώς το λέμε στα ελληνικά, αλλά στα αγγλικά λέγεται "slide-out drawer"). Κάνε άλλη μία φορά κλικ σε αυτό για να το ανοίξεις εντελώς και τώρα κλικ τον ZOOM IN κέρσορα στο χαρτάκι που βλέπεις. Είναι ο συνδυασμός του χρηματοκιβωτίου. Κάνε δύο φορές κλικ τον πίσω κέρσορα και μία φορά τον πάνω για να γυρίσεις στην κανονική θέα του γραφείου. Πήγαινε δύο φορές μπροστά προς την έξοδο του γραφείου και ακριβώς μπροστά από την πόρτα στρίψε δεξιά. ■



Ο χάρτης μέσω του οποίου μεταβαίνεις από τη μία τοποθεσία στην άλλη.



Το ημερολόγιο στο οποίο καταγράφονται οι πράξεις σου.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ


486DX/2 στα 66MHz, Windows 3.1.


8MB RAM.


2x CD-ROM drive, Windows συμβατή κάρτα ήχου με DAC και περίπου 10MB ελεύθερα στον σκληρό.


1MB VESA συμβατή κάρτα γραφικών.


Το πακέτο, που περιλαμβάνει δύο CDs, μας έδωσε το κατάστημα Παπασωτηρίου.

Gamer's Pit



THE GREEN PORTAL: Resource toolkit για το περίφημο Diablo.

PIT'S GUIDE

Το παιχνίδι εκτελείται σε περιβάλλον DOS. Αν έχετε Windows 95, θα εκτελεστεί σε DOS box. Σε ορισμένες περιπτώσεις ίσως χρειαστεί να επανεκκινήσετε τα Windows 95 σε περιβάλλον DOS (Restart the computer in MS-DOS mode).

Το παιχνίδι εκτελείται μόνον σε περιβάλλον Windows. Ορισμένα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας απαιτούν συγκεκριμένη ανάλυση και χρώματα ώστε να εκτελεστούν χωρίς πρόβλημα.

Τα παιχνίδια αυτής της κατηγορίας εκτελούνται μόνον κάτω από το περιβάλλον των Windows 95.

Αν στην παρουσίαση ενός παιχνιδιού υπάρχει αυτό το σήμα, τότε μην το χάσετε με τίποτα! Οι συντάκτες του "PC Master" ενθουσιάστηκαν μαζί του.



MOTO X: Αν είστε φίλοι της μοτοσικλέτας, τότε θα πρέπει οπωσδήποτε να ρίξετε μια ματιά στο νέο αυτό racing game.



NORSE BY NORSEWEST: Η συνέχεια του επιτυχημένου Lost Vikings.

THE GREEN PORTAL

Το Diablo είναι το πρώτο σε πωλήσεις παιχνίδι στην Αμερική (και όχι μόνο) τουλάχιστον για το πρώτο τετράμηνο του 1997. Επέφερε επανάσταση στο χώρο λόγω των εντυπωσιακών 3D χαρακτήρων, του άκρως εθιστικού gameplay και κυρίως λόγω του ότι είναι το πρώτο παιχνίδι στο οποίο, κάθε φορά που αρχίζεις, τα διάφορα dungeons επανασχεδιάζονται σε τυχαία (random) βάση. Η επιλογή των αποστολών που παίζεις κάθε φορά γίνεται ομοίως σε τυχαία βάση, από ένα υπερσύνολο σταθερών αριθμητικά και ουσιαστικά Quests. Με το Diablo η Blizzard έγινε εν μία νυκτί σημείο αναφοράς για τις εξελίξεις στο χώρο, εκτοπίζοντας από την πρώτη θέση μεγάλες εταιρίες που αποτελούσαν σύμβολα επί σειρά ετών.

Το Diablo φιλοξενήθηκε στο τεύχος Φεβρουαρίου (πολύ κακώς, κατά τη γνώμη μου, η Σύνταξη του περιοδικού δεν του έδωσε τον "τίτλο" του Special Review), ενώ στα τεύχη Μαρτίου, Απριλίου και Μαΐου παρουσιάστηκε στο μέτρο του δυνατού η πλήρης λύση του. Δεν σταματήσαμε, όμως, εδώ. Στο CD του Απριλίου συμπεριλάβαμε υπερ-χαρακτήρες του παιχνιδιού (έχοντάς τους φθάσει στα επίπεδα 25 και 30) προκειμένου να τους χρησιμοποιήσετε όσοι θέλατε. Νομίζω ότι κάναμε το καλύτερο δυνατό για το συγκεκριμένο παιχνίδι. Θέλω δε να πιστεύω ότι συνολικά το PC Master "κάλυψε" το Diablo όσο σχεδόν κανένα άλλο περιοδικό του χώρου και δεν περιορίζομαι, φυσικά, μόνο στα ελληνικά σύνορα.

Μετά την τόσο εντυπωσιακή εμπορική πορεία του παιχνιδιού, θα έπρεπε να περιμένουμε ότι κάποια εταιρία θα κυκλοφορούσε ειδικό "πακέτο", το οποίο θα περιείχε διάφορα "καλούδια" (cheats κ.λπ.). Ωστόσο, ομολογώ πως δεν θυμάμαι να έχει γίνει αντίστοιχη παραγωγή (στο χώρο των adventure και role playing games) για κανένα από τα θεωρούμενα ως "πρώτα παιχνίδια" στο είδος τους.

Ετσι, όταν ο Βαγγέλης (Vantor) μου είπε ότι προμηθεύτηκε από το κατάστημα Παπασωτηρίου ένα CD που αφορούσε στο Diablo, ξαφνιάστηκα μεν, δεν του έδωσα όμως την ανάλογη βαρύτητα, ώσπου φόρτωσα το πρόγραμμα στον υπολογιστή μου.

Το "The Green Portal", όπως τιτλοφορείται, δεν είναι ουσιαστικά τίποτε άλλο από μία συλλογή των καλύτερων Cheat Utilites που έχουν φτιάξει διάφοροι φανατικοί χρήστες και κυκλοφορούν ελεύθερα στο Internet. Η εταιρία που κυκλοφόρησε το εν λόγω CD έχει συνδέσει ένα πολύ καλό πρόγραμμα, το οποίο περιέχει ως μενού/επιλογές αυτά τα utilities. Απαραίτητη προϋπόθεση για να ασχοληθείτε με το "The Green Portal" είναι να έχετε ήδη εγκατεστημένο στον υπολογιστή σας το Diablo.



Επιτέλους, μπορείς να λες ότι έχεις όλα τα spells διαθέσιμα!

Αφού εγκαταστήσει τα βασικά αρχεία του προγράμματος, σας ζητά να αντιγράψετε στο directory στο οποίο εγκαταστήσατε το πρόγραμμα το folder/directory "Harddrive Data Files", το οποίο περιέχει όλα τα προαναφερθέντα utilities. Κατόπιν βγάζετε το CD του προγράμματος, καθώς δεν θα το χρειαστείτε στη συνέχεια. Κάθε φορά που θα τρέχετε το πρόγραμμα, αυτό θα σας ζητά να επιβεβαιώνετε τις θέσεις των Notepads (π.χ. C:\Win95\Notepad.exe), του Diablo (π.χ. F:\games\diablo) και του Netscape (π.χ. C:\Internet\Netscape\program\netscape.exe), εάν φυσικά το έχετε εγκαταστημένο στον υπολογιστή σας. Αυτό το στοιχείο είναι ίσως το



Το βασικό menu του προγράμματος.

ΕΙΔΟΣ
GAME ADD-ON
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ΔΙΑΦΟΡΟΙ

μόνο αρνητικό στην όλη λειτουργία του προγράμματος. Κατά τη γνώμη μου, θα μπορούσαν να αποθηκεύονταν αυτές οι πληροφορίες σε κάποιο αρχείο, ώστε να μην επιβάλλεται η "πληκτρολόγησή" τους κάθε φορά.

Το "The Green Portal" περιέχει ουσιαστικά οκτώ προγράμματα/αρχεία και συγκεκριμένα τα εξής: Profiles, Trainer (έκδοση 5.4), TownKill (έκδοση 2.0), Cheats (Universal Game Editor Module), Dr. Diablo (έκδοση 1.0.3), BackUp (έκδοση 1.1) First Aid (έκδοση 1.0 Beta 1), και Green Portal Guide (html αρχείο). Τα Dr. Diablo και Trainer 5.4 απαιτούν να τρέχει κανονικά το παιχνίδι προκειμένου να ενεργοποιηθούν, εν αντιθέσει με τα BackUp και First Aid τα οποία απαιτούν να μην "τρέχει" το παιχνίδι τη στιγμή της εφαρμογής τους.

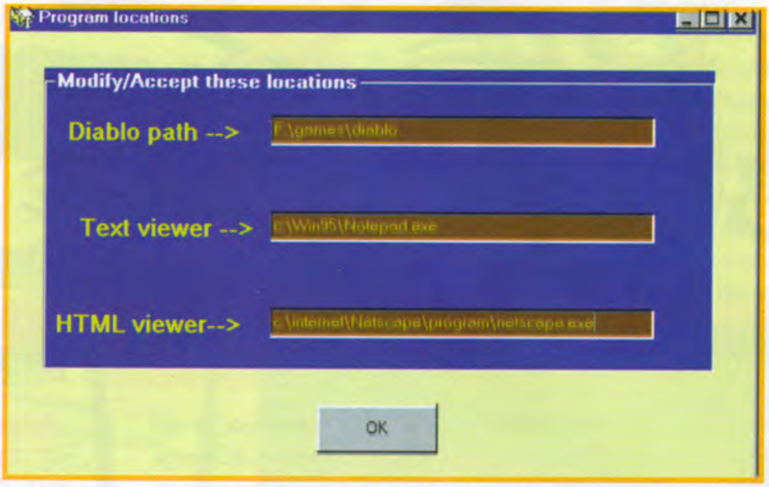
Ας δούμε, όμως, τα προγράμματα με τη σειρά. Το Profiles περιέχει μία εκπληκτική γκάμα χαρακτήρων, για το multiplayer mode, όμως, του παιχνιδιού. Το Trainer 5.4 σώζει το χαρακτήρα σας για ανάλογη χρήση με αυτήν στα Profiles, αλλά και για να τον κάνει restore στην περίπτωση που χαλάσει το παιχνίδι. Επιτρέπει επίσης το "πείραγμα" των χαρακτηριστικών σας, αλλά σας παρέχει και τη δυνατότητα να αποκτήσετε το απόλυτο υπερόπλο. Το TownKill οδηγεί αυτόματα όλα τα χαρακτηριστικά σας στο maximum, ενώ ταυτόχρονα σας δίνει όλα τα spells του παιχνιδιού σε μόνιμη βάση ("κάνοντάς" τα, παράλληλα, ανώτατου επιπέδου). Κατά τη γνώμη μου, αυτή η λειτουργία είναι η πιο εντυπωσιακή, καθώς μέσω αυτής είδα μία σειρά από spells που διαφορετικά δεν θα μπορούσα να έβλεπα, μια και κανονικά είναι διαθέσιμα μόνο για τους multiplayer χαρακτήρες. Με όλα τα spells και το mana να μην αδειάζει ποτέ, το Diablo γίνεται ένα απλό και ευχάριστο παιχνιδάκι.

Με το cheats "πειράζετε" τα saves του παιχνιδιού και ουσιαστικά μπορείτε να κάνετε ό,τι θέλετε. Διαβάστε, όμως, πάρα πολύ καλά τις οδηγίες χρήσης του συγκεκριμένου προγράμματος. Επίσης, έχετε τη δυνατότητα να κάνετε ό,τι θέλετε σε έναν σωσμένο χαρακτήρα, στα χαρακτηριστικά του και τα αντικείμενα που κουβαλά - ένα από τα πιο εντυπωσιακά utilities. Το BackUp επιτρέπει αυτό που το multiplayer mode ΔΕΝ επιτρέπει: να "παίρνετε" backup τους χαρακτήρες του παιχνιδιού. Σημειωτέον ότι ήδη κυκλοφορεί και η version 2 του προγράμματος, η οποία επιτρέπει να κάνετε restore αυτούς τους χαρακτήρες και σε διαφορετικό υπολογιστή, προσδίδοντάς του έτσι την ουσιαστική λειτουργία ενός save. Το First Aid είναι επίσης ένα πρόγραμμα με το οποίο "παίρνετε" backup χαρακτήρες από το multiplayer mode. Τέλος, το Green Portal Guide απαιτεί την ύπαρξη ενός Web browser. Μέσω αυτού βλέπετε σε html αρχείο μία ΠΛΗΡΗ λύση του παιχνιδιού σε μία πρωτότυπη και εξαιρετικά καλαίσθητη μορφή. Η λύση αυτή περιέχει αναλυτικές λίστες με όλα τα αντικείμενα (όπλα, spells, shrines, potions) αλλά και μία σειρά από tricks για πάρα πολλά θέματα του παιχνιδιού. Φυσικά, περιέχει τι πρέπει να κάνετε σε κάθε αποστολή. (Είμαστε οι μόνοι, πάντως, που δημοσιεύσαμε στο τεύχος Μαΐου του "PC Master" τη σχέση των διάφορων Quests μεταξύ τους, έτσι όπως έχουν ομαδοποιηθεί, πώς και ποια εμφανίζονται random καθώς θα προχωράτε μέσα στο παιχνίδι.)

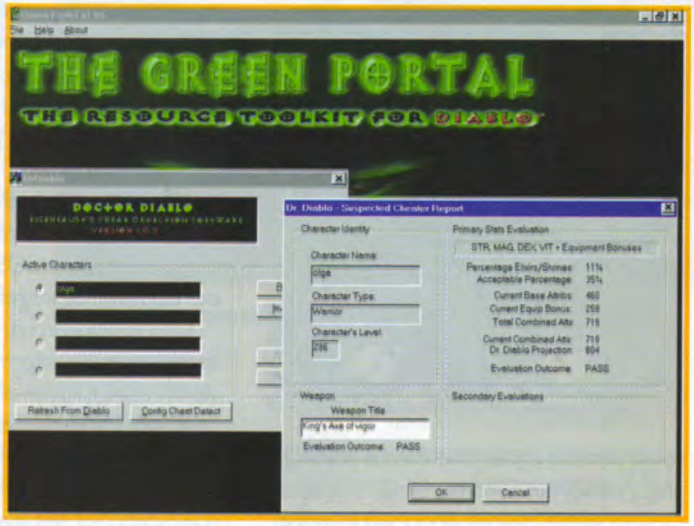
Σε γενικές γραμμές, το "The Green Portal" απευθύνεται περισσότερο στους φανατικούς φίλους του προγράμματος. Αν ήταν λιγάκι πιο φθηνό (κοστίζει 4.500 δρχ.) θα το χαρακτήριζα χωρίς τον παραμικρό ενδοιασμό ως μία εξαίρετη από κάθε άποψη αγορά. Πάντως, όσοι δεν έχετε πρόβλημα με την τιμή του και σκοπεύετε να παίξετε το Diablo, σπεύσατε να το αγοράσετε. Θα σας αποζημιώσει και με το παραπάνω.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Παπασωτηρίου (Στουρνάρη 49Α, τηλ.: 3809821).

του Αντρέα Τσουρινάκη



Πρόσεξε να δηλώνεις σωστά κάθε φορά τις θέσεις των αρχείων που σου ζητά το πρόγραμμα.



Πειράζοντας με το Dr. Diablo έναν χαρακτήρα.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

ΕΙΔΟΣ: DOOM-CLONE
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: SIMON & SCHUSTER INTERACTIVE

C:\>

REX BLADE

THE BATTLE BEGINS

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/75MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Όχι

Βρισκόμαστε στον 35ο αιώνα. Η τεχνολογία έχει αναπτυχθεί σε τέτοιο βαθμό ώστε πλέον είναι εφικτή η δημιουργία Cyborgs (ρομπότ με ανθρώπινα χαρακτηριστικά). Με την πάροδο του χρόνου, τα Cyborgs άρχισαν να επιζητούν εξουσία εις βάρος του ανθρώπινου γένους, γε-



γονός το οποίο είχε ως αποτέλεσμα μεγάλες μάχες μεταξύ των Cyborgs και των ανθρώπων. Οι μάχες αυτές ήταν νικηφόρες για το ανθρώπινο γένος, με αποτέλεσμα τα Cyborgs να τηλεμεταφερθούν σε κοντινούς πλανήτες.

Πεντακόσια χρόνια μετά, τα Cyborgs θέλουν και πάλι να κατακτήσουν τη Γη γι' αυτό και οργανώνουν μια ομαδική επίθεση. Σε αυτό το σημείο αναλαμβάνετε την υπόθεση μέσω του Rex Blade. O Rex Blade είναι ένα πανίσχυρο ον, μισός άνθρωπος και μισό ρομπότ, άριστα εξοπλισμένο και εκπαιδευμένο να καταστρέφει.

Σκοπός του παιχνιδιού είναι να εξοντώσετε όλα τα Cyborgs που βρίσκονται σε κάθε πίστα, καθώς επίσης και να συλλέξετε πληροφορίες από τα τερματικά που βρίσκονται σε συγκεκριμένα σημεία σε κάθε πίστα. Οι πληροφορίες αυτές αφορούν σε στοιχεία για την εξέλιξη της τεχνολογίας σε σχέση με την κατασκευή Cyborgs, καθώς και σε επιστήμες όπως τα μαθηματικά και η φυσική. Κάθε κόσμος που θα επισκεφθείτε έχει ως θέμα μία επιστήμη. Τα τερματικά που υπάρχουν σε κάθε πίστα χρησιμοποιούν μια γλώσσα που ονομάζεται Rex++. Αναλυτική επεξήγηση της γλώσσας, η οποία μοιάζει σε ορισμένα σημεία με το DOS, μπορείτε να βρείτε στο CD-ROM του παιχνιδιού.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, τέσσερις τομείς αποτελούν σημαντικούς παράγοντες για την εξέλιξη και την ολοκλήρωση κάθε πίστας. Αυτοί οι παράγοντες είναι η μνήμη και η δύναμη του επεξεργαστή, το οργανικό σύστημα, τα πυρομαχικά και, τέλος, ένα σύστημα που ονομάζεται Wetware Interface.

Για να διατηρήσετε τη μνήμη και τη δύναμη του επεξεργαστή σε ικανοποιητικά επίπεδα, πρέπει να συλλέγετε αντικείμενα (τμήματα hardware) και τα κατάλληλα bonuses που σας δίνουν ενέργεια. Ασφαλώς δεν είστε άτρωτοι, αφού ο Rex Blade διαθέτει και ανθρώπινα χαρακτηριστικά. Γι' αυτό, πρέπει να συλλέγετε διάφορα είδη φαρμάκων τα οποία διορθώνουν τυχόν βλάβες στο οργανικό σας σύστημα. Τέλος, σημαντικό για την εξέλιξη του παιχνιδιού είναι η χρήση του Wetware Interface. Το Wetware, είναι ένας μηχανισμός που σας επιτρέπει να χρησιμοποιείτε αντικείμενα των οποίων η χρήση είναι άγνωστη. Επίσης, σας δίνει τη δυνατότητα ενημέρωσης για την ακριβή θέση σας στην πίστα, πληροφορίες για το ποια αντικείμενα έχετε μαζέψει και, τέλος, μεταδίδει τα μηνύματα που στέλνουν τα τερματικά.



Τα γραφικά αποτελούν ένα από τα μελανά σημεία του παιχνιδιού, αφού οι χαρακτήρες είναι σχεδιασμένοι πρόχειρα, ο χώρος που κινούμαστε κουραστικός και η ανάλυση ακόμα και όταν



είναι μέγιστη (high detail)- κακής ποιότητας. Ως προς τον ήχο, τα εφέ του είναι καλά αλλά η μουσική του μονότονη. Αρκετά καλά τα καταφέρνει στην κίνηση, χωρίς όμως να αποτελεί κάτι το ιδιαίτερο. Η υποστήριξη modem play μεταξύ δύο παικτών και δικτύου σίγουρα θα βοηθούσε το Rex Blade.

Συνολικά, το Rex Blade είναι ένα παιχνίδι που υστερεί σε σχέση με προηγούμενους τίτλους της κατηγορίας (Duke Nukem 3D, Quake), ενώ ταυτόχρονα δεν έχει κάτι καινούριο να προσφέρει. Συνιστάται μόνο σε πολύ φανατικούς του είδους. Το παιχνίδι αντιπροσωπεύεται στην Ελλάδα από την εταιρία Plotline.

Του Δημήτρη Γιαννάκου

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
55%	60%	65%	60%

ΕΙΔΟΣ
SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
FOX INTERACTIVE

INDEPENDENCE DAY

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: Pentium/120MHz
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: SVGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Τη φετινή χρονιά, μία από τις μεγαλύτερες επιτυχίες στο χώρο του σινεμά ήταν το "Independence Day". Μετά πάροδο αρκετών μηνών κυκλοφορεί, επιτέλους, και το παιχνίδι που ξεκινά με ένα video clip από την ταινία.

Η πρώτη αποστολή μας είναι στο Grand Canyon. Το σκάφος με το οποίο αρχίζουμε είναι ένα F/A 18 Hornet οπλισμένο με τους πυραύλους AIM-120. Το ραντάρ του σκάφους μάς δείχνει την τοποθεσία των στόχων και τη θέση μας ανά πάσα στιγμή, ενώ συγκεκριμένοι δείκτες προσδιορίζουν τα πυρομαχικά και την ενέργεια.

Άλλες πίστες που θα συναντήσουμε είναι η Ουάσινγκτον, όπου αναλαμβάνουμε να προστατέψουμε το E-3 AWACS, καθώς και η Νέα Υόρκη στην οποία στόχος είναι η καταστροφή των δορυφόρων που καθιστούν εφικτή την επικοινωνία μεταξύ των εχθρικών διαστημόπλοιων.

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, μπορούμε να αλλάξουμε σκάφος ή οπλικό σύστημα, να αυξήσουμε την ταχύτητά μας και, τέλος, να πάρουμε διάφορα άλλα bonuses όπως ενέργεια, χρόνο, τη δυνατότητα να είμαστε αόρατοι ή να ακινητοποιήσουμε τους εχθρούς για κάποιο χρονικό διάστημα. Συχνά θα συναντήσουμε κρυφές πίστες, στις οποίες πρέπει να καταστρέψουμε συγκεκριμένους στόχους σε ένα καθορισμένο χρονικό διάστημα. Ο χειρισμός του παιχνιδιού είναι απλός. Οι κέρσορες χρησιμοποιούνται για το χειρισμό του αεροσκάφους, τα A/Z αυξάνουν και ελαττώνουν την ταχύτητα αντίστοιχα, το C επιλέγει την κάμερα από την οποία θα παρακολουθούμε το παιχνίδι, το M δείχνει το χάρτη, το Ctrl είναι το πυροβόλο και το Space οι πύραυλοι.



Πλησιάζοντας το mothership!

Κάτι το οποίο πρέπει να αναφερθεί είναι ότι εάν ο επεξεργαστής σας είναι Cyrix, για να τρέξετε το παιχνίδι πρέπει να χρησιμοποιήσετε κάποιο πρόγραμμα προσομοίωσης Pentium επεξεργαστή, το οποίο μπορείτε να κατεβάσετε από το Internet. Σημειώνουμε επιπλέον ότι υποστηρίζεται πληθώρα καρτών με τρισδιάστατη επιτάχυνση (3D acceleration). Το παιχνίδι δοκιμάστηκε με μία Stealth 3D 2000 (2MB) καθώς και με μία Diamond Monster 3D. Με την πρώτη το αποτέλεσμα ήταν αρκετά καλό, αφού τα γραφικά του παιχνιδιού ήταν απλά αλλά όμορφα. Με την Diamond Monster 3D η διαφορά ήταν εκπληκτική - το παιχνίδι "πετούσε". Τα frames αυξήθηκαν και η κίνηση του αεροσκάφους έγινε απόλυτα φυσική. Επίσης, τα γραφικά του παιχνιδιού βελτιώθηκαν, χωρίς όμως να εκμεταλλεύονται τις δυνατότητες της κάρτας στο έπακρο, λόγω των απλών γραφικών που χρησιμοποιούνται.



Οι ελιγμοί είναι απαραίτητοι για να μείνετε ζωντανοί!

Και στις δύο περιπτώσεις ο υπολογιστής που χρησιμοποιήθηκε ήταν ένας Cyrix 150MHz με 32MB μνήμη.

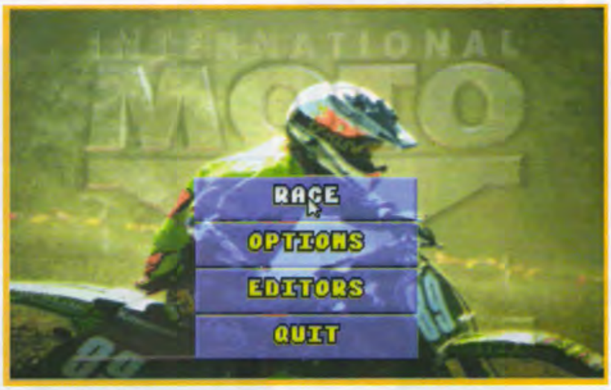
Τα γραφικά του παιχνιδιού είναι απλά και όμορφα. Ως προς τον ήχο, το "Independence Day" δεν έχει να προσφέρει τίποτα ιδιαίτερο. Το gameplay βρίσκεται σε ικανοποιητικό επίπεδο, αφού μπορεί να εθίσει αρκετά κάποιον στον οποίο αρέσουν τα παιχνίδια του είδους και όχι μόνο. Θετικό είναι το γεγονός ότι το παιχνίδι παρέχει τη δυνατότητα για multiplayer και network gaming. Ο τίτλος αντιπροσωπεύεται από την εταιρεία Plotline.

Του Δημήτρη Γιαννάκου

ΓΡΑΦΙΚΑ	ΗΧΟΣ	GAMEPLAY	ΓΕΝΙΚΑ
80%	75%	80%	78%

ΕΙΔΟΣ: RACING GAME
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ: WARNER INTERACTIVE

International MOTO X



Η αρχική οθόνη.

Αγαπητοί αναγνώστες, είμαι κάτοχος μίας αγωνιστικής μηχανής και, γενικότερα, φανατικός υποστηρικτής μηχανών ανεξαρτήτως κυβισμού και κατηγορίας (εκτός της νεόφερτης μανίας, βλέπε "σκουτεράκια"). Συνεπώς, μπορείτε να φανταστείτε τη χαρά μου, όταν είδα το International MOTO X να με περιμένει για review. Ας πάρουμε, όμως, τα πράγματα από την αρχή, καθώς τα φαινόμενα συχνά απατούν... Πρώτη οθόνη και βλέπουμε τις επιλογές Race, Options, Editors και Quit (στο DOS). Προχωράμε στην οθόνη των Options όπου έχουμε τις εξής δυνατότητες: επιλογή κυβικών του μοτέρ (125, 250, 350 και 500), τύπος αγώνα (practice, time trial, competition), ρυθμίσεις καιρικών συνθηκών, riders (ισχύει μόνο για αγώνες practice και αναφέρεται στον αριθμό των αγωνιζόμενων), αριθμό γύρων (laps), race και τέλος exit. Στην επιλογή Editors βρισκόμαστε σε έναν κανονικό editor, όπου μπορούμε να κατασκευάσουμε από την αρχή την πίστα μας αλλά και τη μορφολογία του τερέν μέσα από μία ικανοποιητική -για το είδος του παιχνιδιού- γκάμα επιλογών. Προτού, όμως, εμβαθύνουμε περισσότερο στο παιχνίδι θα πρέπει να αναφερθεί ένα στοιχείο που, κατά τη γνώμη μου, "ρίχνει" κατακόρυφα το gameplay. Οι μηχανές ο κυβισμός των οποίων ξεπερνά τα 125cc για να γίνουν διαθέσιμες θα πρέπει να τερματίσετε πρώτος στο πρωτάθλημα (competition). Το άσχημο, όμως, δεν είναι αυτό, αλλά το ότι ούτε στο practice ή/και το time trial είναι διαθέσιμες οι μεγάλες μηχανές - εκτός από την περίπτωση πρωτιάς στο competition. Ας πατήσουμε, όμως, το πλήκτρο race... Αφού επιλέξουμε τον αναβάτη μας και την καταγωγή του και παίξουμε με τα χρώματα της φόρμας και της μηχανής του, περνάμε σε ένα screen όπου, με τα χρήματα που διαθέτουμε ($500 αρχικά), μπορούμε να αναβαθμίσουμε τη μηχανή μας. Τελειώνοντας ψόφιοι και καταϊδρωμένοι από τις πολλές επιλογές, καιρός είναι να ξεκινήσουμε (γιατί τι κάνουμε, θα μου πείτε, αλλά κάναμε, τόση ώρα). Πριν από τον αγώνα μπορούμε να δούμε την τοποθεσία όπου αυτός θα διεξαχθεί, καθώς και το χάρτη της πίστας. Και τώρα αρχίζουν τα ωραία...

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486/DX33
ΜΝΗΜΗ: 4MB
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster 100% compatible
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι

Το πρώτο που θα σας κάνει εντύπωση είναι τα γραφικά. Είναι τόσο... χάλια που δεν θα είστε σε θέση να πιστέψετε αν αυτό που βλέπετε είναι πραγματικότητα εν έτει 1997. Ναι μεν γρήγορο (σε P133, Diamond Stealth, 32MB RAM) αλλά με χαμηλή ανάλυση, λιγοστά χρώματα και από ηχητική υπόκρουση... άλλο τίποτα. Απλώς, μην τολμήσετε να δείξετε το παιχνίδι σε κανέναν! Σίγουρα θα σας δουλεύουν για το γούστο σας στα games.

Τελευταία ελπίδα μας το gameplay. Και εδώ, όμως, είμαστε άτυχοι: το μηχανάκι συμπεριφέρεται σαν βάρκα και απολύτως ουδεμία σχέση έχει με μηχανή enduro (αγωνιστική κιόλας!). Να φανταστείτε ότι υπάρχουν και στοιχεία από flight simulator, αφού μπορείτε να αλλάξετε την πορεία της μηχανής σας στον αέρα (ύστερα από άλματα) τόσο πολύ, λες και είναι αεροπλάνο! Μόνο στις στροφές μπορούμε να πούμε ότι η απόκριση θυμίζει αδρά συμπεριφορά μηχανής. Επίσης, θα παρατηρήσετε ότι η μηχανή επιεικώς "σέρνεται". Πιο συγκεκριμένα, μέσο όρο ταχύτητας άνω των 40 χλμ. στα 125cc δεν θα δείτε εύκολα - παντελώς αναληθές σύμφωνα με τα πραγματικά δεδομένα. Στο τέλος του αγώνα (αν αντέξετε και δεν κάνετε reset) και εφόσον αναδειχθείτε πρώτοι, θα δείτε replay όλο τον αγώνα με κάμερες επιλογής του παιχνιδιού (και μόνον), οι οποίες δεν επιδεικνύουν κάτι το ιδιαίτερο.

Στα λιγοστά θετικά στοιχεία θα συμπεριλάβουμε την υποστήριξη δύο παικτών, κάτι το οποίο καθίσταται εφικτό μόνο σε περίπτωση που έχετε δύο PCs στο ίδιο δωμάτιο και τους συνδέσετε απευθείας (με άλλα λόγια, οι περισσότεροι -αν όχι όλοι- χρήστες θα περιοριστούν σε single player game). Παρ' όλα ταύτα, υποστηρίζονται joystick, joypad και keyboard. Το μοναδικό μη μελανό σημείο του International Moto X είναι το καλογραμμένο και πλήρως εξελληνισμένο manual. Εν κατακλείδι, το παιχνίδι, το οποίο αναφέρεται σε χρήστες πωρωμένους με τις μηχανές, θα μπορούσε να χαρακτηριστεί ως ένας μέτριος τίτλος. Συγκεκριμένα, αποφεύγεται να αποδοθεί ο χαρακτηρισμός "κακός", καθώς κάτι παρόμοιο απουσιάζει από το χώρο.

Το παιχνίδι μάς προσέφερε η CD-Media, Γεωργαντά 1Α Κηφισιά, τηλ.: 6233906.

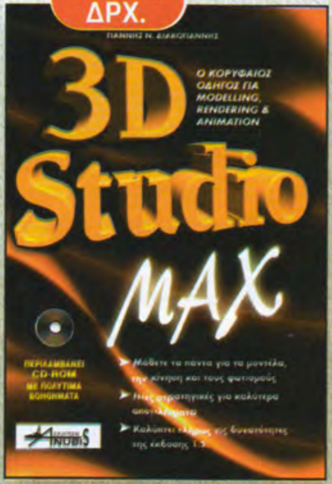
Του Λευτέρη Ξυκομηνού

ΓΡΑΦΙΚΑ 65% | ΗΧΟΣ 62% | GAMEPLAY 68% | **ΓΕΝΙΚΑ 69%**

ΕΚΔΟΣΕΙΣ ANUBIS

ΝΕΕΣ ΚΥΚΛΟΦΟΡΙΕΣ

12.500 ΔΡΧ.

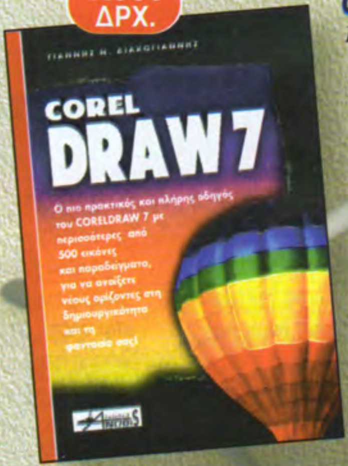


3D Studio Max
Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Ενα κορυφαίο βιβλίο για Modelling, Rendering & Animation, που παρέχει πλήθος πολύτιμων συμβουλών για να κάνετε τη δουλειά σας πιο αποτελεσματική.
- Ολες οι νέες πανίσχυρες δυνατότητες του 3D Studio Max.
- Μάθετε τα πάντα για τα μοντέλα, την κίνηση και τους φωτισμούς.
- Νέες στρατηγικές για καλύτερα αποτελέσματα.
- Καλύπτει πλήρως τις δυνατότητες της έκδοσης 1.2.

Περιλαμβάνει CD-ROM με πολύτιμα βοηθήματα.

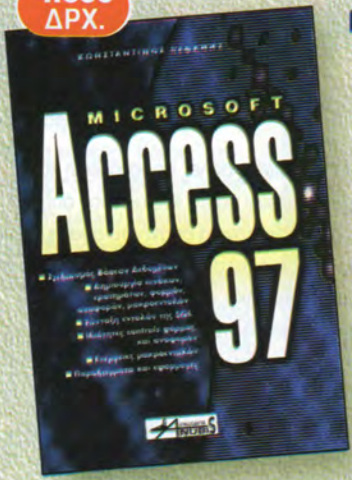
7.900 ΔΡΧ.



CORELDRAW 7
Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Μία αναλυτική προσέγγιση των πανίσχυρων χαρακτηριστικών του CORELDRAW 7, με περισσότερες από 500 εικόνες και παραδείγματα. Περιλαμβάνει:
- Νέες δυνατότητες σχεδιασμού
- Επαγγελματικό διαχωρισμό χρωμάτων
- Επεξεργασία κειμένου
- Επαγγελματικά Templates με Styles
- Δημιουργία κινούμενων σχεδίων
- Λοξοτομές σε εξωθούμενα αντικείμενα

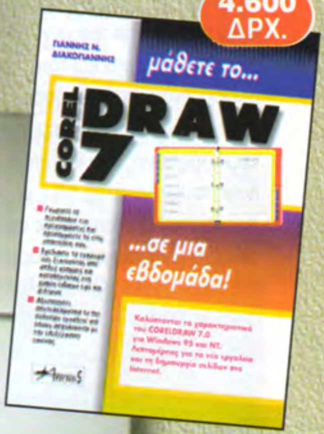
4.600 ΔΡΧ.



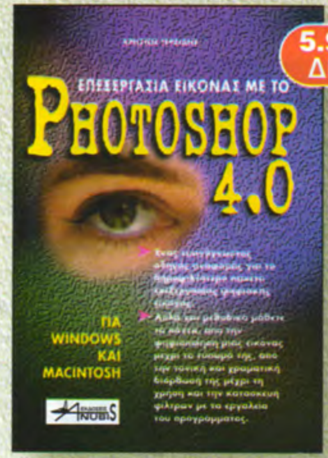
Microsoft ACCESS 97
Κωνσταντίνος Πεφάνης

Ενας εύχρηστος οδηγός της Microsoft Access '97 για τον αρχάριο και μέσο χρήστη. Γνωρίστε τα πάντα για τον τρόπο λειτουργίας της και δημιουργήστε γρήγορα και εύκολα τις δικές σας εφαρμογές
- Σχεδιασμός Βάσεων Δεδομένων
- Δημιουργία πινάκων, ερωτημάτων, φορμών, αναφορών, μακροεντολών
- Σύνταξη εντολών της SQL
- Ιδιότητες controls φόρμας και αναφορών
- Ενέργειες μακροεντολών
- Παραδείγματα και εφαρμογές

4.600 ΔΡΧ.



5.900 ΔΡΧ.



Επεξεργασία εικόνας με το PHOTOSHOP 4.0
Χρήστος Τερζίδης

Μάθετε, απλά και μεθοδικά, τα πάντα γύρω από την ηλεκτρονική επεξεργασία ψηφιακής εικόνας με το PHOTOSHOP 4.0.
- Τονική και χρωματική διόρθωση εικόνας.
- Νέοι τρόποι δημιουργίας μάσκας.
- Δημιουργία νέων φίλτρων (filter factory).
- Παρουσίαση του κατάλληλου εξοπλισμού (scanners, εκτυπωτές).
- Layers, ένθεση εικόνας και κειμένου.

Μάθετε το... CORELDRAW 7 ...σε μια εβδομάδα!
Γιάννης Ν. Διακογιάννης

Γνωρίστε μέσα σε μία βδομάδα όλα όσα χρειάζεστε για την καλύτερη δυνατή χρήση του CORELDRAW 7. Ακόμα και οι αρχάριοι είναι σε θέση να δημιουργούν πολύπλοκα πρωτογενή σχέδια ή να επεξεργάζονται ψηφιακές εικόνες με τη βοήθεια του πανίσχυρου αυτού σχεδιαστικού εργαλείου.

ΕΠΙΣΚΕΦΘΕΙΤΕ ΤΟ ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΟ ΒΙΒΛΙΟΠΩΛΕΙΟ ΤΗΣ ANUBIS: http://www.compulink.gr/mall

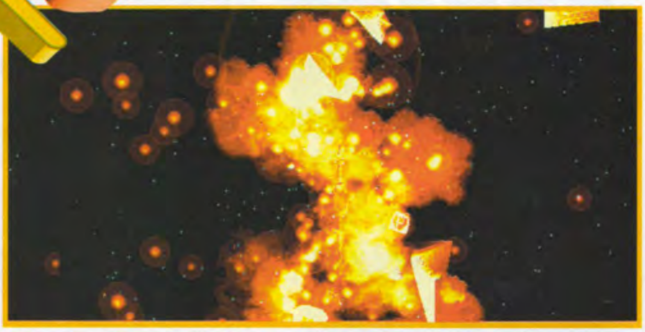
ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ: ΑΘΗΝΑ, Σουλτάνη 15, Εξάρχεια, τηλ.: 3801761, 3841095, fax: 9242219, ΘΕΣΣΑΛΟΝΙΚΗ, Αριστοτέλους 7, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, ΑΠΟΚΛΕΙΣΤΙΚΟΣ ΑΝΤΙΠΡΟΣΩΠΟΣ ΚΥΠΡΟΥ: MTS COMPUTER SOLUTIONS, Λ. Ακροπόλεως 53, Ακρόπολη, Λευκωσία, τηλ.: 317471, fax.: 317470

Darklight Conflict

Το τελευταίο δημιούργημα της Electronic Arts έκανε την εμφάνισή του στην αγορά χωρίς πολλές τυμπανοκρουσίες. Η συσκευασία του, όμως, δεν συμμερίζεται αυτή τη διακριτικότητα, καθώς φέρει τον εξής αναγραφόμενο χαρακτηρισμό: "Το πιο θεαματικό shoot'em up στο σύμπαν"! Μη έχοντας τη δυνατότητα ενός... πανγαλαξιακού συγκριτικού τεστ, θα προσπαθήσουμε με τα ταπεινά... γήινα μέτρα να κρίνουμε το Darklight Conflict.

Πρόκειται για ένα τρισδιάστατο διαστημικό shoot'em up, η δράση του οποίου εξελίσσεται κατά τη διάρκεια του μεγάλου πολέμου ανάμεσα στους Reptons και τους Ovons. Οι Reptons, προκειμένου να αποκτήσουν το προβάδισμα στην επάνδρωση των σκαφών τους, οργανώνουν απαγωγές των καλύτερων πιλότων από όλους τους πλανήτες, τους οποίους εν συνεχεία προσαρτούν γενετικώς σε ειδικά σκάφη. Η Γη δεν έχει γλιτώσει από τις αρπαγές αυτές και, έτσι, ο καλύτερος Γήινος πιλότος μαχητικών αεροσκαφών βρίσκεται να υπηρετεί στον αστροστόλο των Reptons. Κάπου εδώ τελειώνει το εισαγωγικό video και αρχίζει το κυρίως παιχνίδι στο οποίο, όπως αντιλαμβάνεστε, υποδύεστε τον Γήινο πιλότο. Στο πλαίσιο του ρόλου σας αναλαμβάνετε μια σειρά αποστολών. Οι πρώτες έχουν εκπαιδευτικό χαρακτήρα και σκοπός τους είναι να σας μυήσουν στα μυστικά της πλοήγησης και της σκόπευσης. Μετά την ολοκλήρωση των αρχικών αποστολών, αρχίζει ο πραγματικός πόλεμος. Συγκεκριμένα, αναλαμβάνετε να εξολοθρεύσετε εχθρικά σμήνη, να καταστρέψετε στρατηγικούς στόχους και να συνοδεύσετε φιλικά σκάφη μέσα από επικίνδυνες ζώνες. Είναι φανερή η προσπάθεια των κατασκευαστών του παιχνιδιού να αποφύγουν τις επαναλήψεις και να καταστήσουν πιο ενδιαφέρουσα τη δράση συμπεριλαμβάνοντας ποικιλία αποστολών. Αν, όμως, όλες αυτές οι αποστολές σάς κουράζουν και θέλετε απλώς ένα γρήγορο παιχνίδι, υπάρχει η επιλογή arcade, με μοναδικό σκοπό την επίτευξη όσο το δυνατόν μεγαλύτερου σκορ.

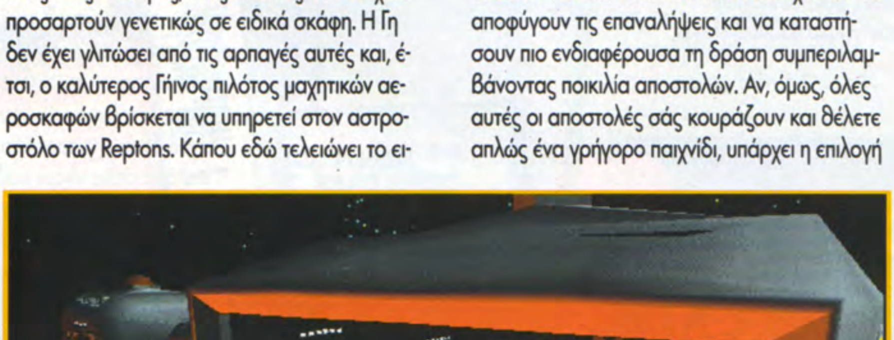
Εκ πρώτης το παιχνίδι δεν κεντρίζει το ενδιαφέρον του παίκτη. Φαντάζει βαρετό και απαράλλαχτο με δεκάδες άλλα παιχνίδια που έχουν προηγηθεί. Το σύστημα του ραντάρ είναι δυσνόητο, η κίνηση του σκάφους δεν αποδίδεται σωστά και παρουσιάζονται πολλά κενά διαστήματα στη δράση. Αν επιμείνετε, όμως, θα διαπιστώσετε ότι το Darklight Conflict είναι τελικά ένα πολύ καλό παιχνίδι.



Μία από τις όμορφες εκρήξεις του παιχνιδιού.

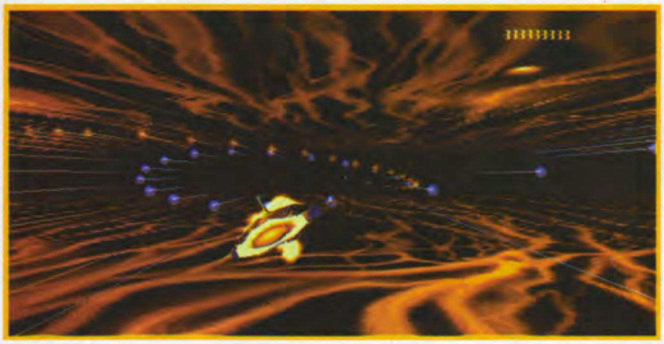
Μετά τις πρώτες απλές αποστολές η κατάσταση δυσκολεύει και το ενδιαφέρον αυξάνει κατακόρυφα. Το αρχικά δυσνόητο σύστημα του ραντάρ αποδεικνύεται εξαιρετικά εύχρηστο, σαφές και ενημερωτικό, αφού ανά πάσα στιγμή δείχνει μια τρισδιάστατη απεικόνιση της θέσης των άλλων σκαφών - εχθρικών και μη - σε σχέση με το δικό σας σκάφος, ενώ τρία καλοφτιαγμένα τρισδιάστατα βέλη αναλαμβάνουν να σας δείξουν πού ακριβώς βρίσκονται τα πλησιέστερα αντικείμενα.

Οσον αφορά στα γραφικά, είναι αλήθεια ότι η κίνηση του σκάφους δεν αποδίδεται πειστικά. Συγκεκριμένα, ακόμα και στο υψηλότερο επίπεδο λεπτομέρειας, λίγα από τα αστέρια που αποτελούν το φόντο κινούνται, ώστε να δοθεί η εντύπωση της μετακίνησης του σκάφους προς αυτά. Υπάρχει ένα σταθερό φόντο με αστέρια, το οποίο φαντάζει σαν ταπετσαρία στο βάθος της εικόνας και δείχνει εξωπραγματικό. Αν παραβλέψουμε, όμως, το εν λόγω μειονέκτημα, τα γραφικά είναι εξαιρετικά. Τα διάφορα αντικείμενα (σκάφη, διαστημικοί σταθμοί, όπλα) είναι σχεδιασμένα λεπτομερώς και διαθέτουν αληθοφανείς σκιάσεις (Gouraud shading). Οι εκρήξεις είναι πολύχρωμες και εντυπωσιακές, ενώ ταυτόχρονα δεν περιορίζουν την ορατότητα του παίκτη στη δράση. (Δεν είναι και λίγα τα παιχνίδια που καταντούν να παίζονται σχεδόν στα τυ-



Το σκάφος μας εξέρχεται από το διαστημικό σταθμό.

ΕΙΔΟΣ
ΔΙΑΣΤΗΜΙΚΟ SHOOT'EM UP
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
ELECTRONIC ARTS



Ενα πολύχρωμο -παραισθητικό- ταξίδι στο υπερδιάστημα.



Η βασική οθόνη δράσης του Darklight Conflict.

φλά, επειδή οι εκρήξεις και τα συντρίμμια καλύπτουν σημαντικές λεπτομέρειες στην οθόνη.) Ενα άλλο ιδιαίτερα όμορφο και έξυπνο χαρακτηριστικό των γραφικών εντοπίζεται στο ότι, όταν εντός του οπτικού πεδίου του σκάφους σας βρίσκεται ένα μεγάλο φωτεινό άστρο, παράγεται ένα ρεαλιστικό lens flare εφέ - εκείνη η χαρακτηριστική αντανάκλαση που δημιουργείται όταν μια κάμερα "βλέπει" κατευθείαν σε μια δυνατή φωτεινή πηγή. Σε όλα αυτά τα θετικά στοιχεία θα πρέπει να προσθέσουμε και την ταχύτατη κίνηση των γραφικών. Ακόμα και ένας κάτοχος P-100 (μολονότι συνιστάται P-133 στο manual) θα μπορέσει να απολαύσει σε SVGA το έπος της μάχης ανάμεσα στους Reptons και τους Ovons. Μη νομίσετε ότι οι σχετικά χαμηλές για την εποχή απαιτήσεις του Darklight Conflict αποτελούν τον προάγγελο ενός μη ποιοτικού παιχνιδιού - μάλλον σημαίνουν ότι, επιτέλους, έχουμε στα χέρια μας και μια φροντισμένη δουλειά από τους προγραμματιστές. Στον τομέα του ήχου οι εντυπώσεις είναι ικανοποιητικές. Περιλαμβάνονται όλα τα αναμενόμενα σε ένα shoot'em up εφέ (όλες οι πιθανές παραλλαγές του boom!), η δε μουσική επένδυση είναι ενδιαφέρουσα και σίγουρα ταιριαστή. Οι καλές επιδόσεις του Darklight Conflict στα γραφικά και τον ήχο, ευτυχώς, συνοδεύονται και από πολύ καλό σε γενικές γραμμές gameplay. Το σκάφος κινείται γρήγορα και ο χειρισμός του είναι άμεσος και σαφής. Το παιχνίδι δεν απαιτεί μόνο επιδεξιότητα στους χειρισμούς και ταχύτητα στους πυροβολισμούς, αλλά επιβραβεύει και τη στρατηγική του παίκτη. Συχνά η διαφυγή από τη μάχη αποδεικνύεται η σωστή λύση, όταν το σκάφος σας είναι περικυκλωμένο από αποφασισμένους Ovons. Θα χρειαστεί να μάθετε να χρησιμοποιείτε τις ασπίδες σας και να καταφεύγετε στις πύλες του υπερδιαστήματος, όταν η περίσταση το επιβάλλει. Αν σε αυτά προσθέσουμε το πολύ καλό σύστημα ραντάρ που έχει προσαρμόσει η Electronic Arts, το πλήθος των διαθέσιμων όπλων και σκαφών, καθώς και την ποικιλία των διάφορων αποστολών, τότε είμαστε σε θέση να ισχυριστούμε ότι το Darklight Conflict είναι ένα από τα καλύτερα παιχνίδια διαστημικής μάχης. Ωστόσο, δεν απουσιάζουν και τα μειονεκτήματα. Καταρχήν, οι πρώτες εντυπώσεις που δημιουργούνται στον παίκτη είναι μέτριες. Θα πρέπει να δείξετε επιμονή ώστε να εκτιμήσετε τα προσόντα του παιχνιδιού. Υπάρχουν αρκετά διαστήματα χωρίς δράση, τα οποία μπορεί βέβαια να φαντάζουν ρεαλιστικά (δεν είναι δυνατόν να μην υπάρχει ούτε μια στιγμή ανάπαυλας στη μάχη), αλλά πιστεύουμε ότι δεν έχουν θέση σε arcade shoot'em up. Παρ' όλα αυτά, τα νεκρά διαστήματα εμφανίζονται σε μικρότερο βαθμό εν συγκρίσει με παρόμοια παιχνίδια όπως, για παράδειγμα, στα Wing Commander. Ενα πρόσθετο "παράπονο" αφορά στον ελλιπή τρόπο απόδοσης της κίνησης. Ωστόσο, παρά τα μειονεκτήματα, η θετική εικόνα του Darklight Conflict παραμένει αναλλοίωτη. Χάρη στα πολύ καλά γραφικά, τον ικανοποιητικότατο ήχο και την πιστή αναπαράσταση της διαστημικής μάχης αποκαθίσταται η ισορροπία. Είναι όντως ένα από τα καλύτερα παιχνίδια της κατηγορίας του. Αν απολαύσατε τη διαστημική μάχη στη σειρά των Wing Commander, τότε το Darklight Conflict θα σας συναρπάσει. Το κατά πόσο, βέβαια, είναι ένα από τα καλύτερα και "πιο θεαματικά shoot'em up στο σύμπαν" επιτρέψτε μας να το σχολιάσουμε κάποια άλλη φορά.

Το παιχνίδι μάς πρόσφερε το κατάστημα Multirama (Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660), αντιπρόσωπος δε, είναι η εταιρία Plotline.

του Σπύρου Παράσχη

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: P-60
ΜΝΗΜΗ: 8MB RAM
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster
ΔΙΚΤΥΟ: Ναι



Για τους εραστές της γνώσης δίνεται πλήρης περιγραφή των διάφορων σκαφών του παιχνιδιού.

ΓΡΑΦΙΚΑ 87% ΗΧΟΣ 77% GAMEPLAY 79% **ΓΕΝΙΚΑ 79%**

Norse by Norse West

Μια φορά και έναν καιρό, είχαν κάνει την εμφάνισή τους στην Amiga κάτι περίεργα μικρά πράσινα τρωκτικά που τα έλεγαν Lemmings. Τα Lemmings γοήτευσαν τους πάντες και έφεραν μια καινούρια πνοή στα παιχνίδια δράσης και γρίφων (action - puzzle games). Οπως συμβαίνει λοιπόν σε ανάλογες περιπτώσεις, δεν άργησε η κυκλοφορία πολλών παρεμφερών τίτλων. Ενας από αυτούς ή-



Οι τρεις ήρωές μας βρίσκονται σε ένα νησάκι. Ο Erik είναι ο μόνος που ξέρει κολύμπι, οπότε θα πρέπει να περάσει απέναντι...

ταν και το Lost Vikings, το οποίο όμως, παρά τις καλές κριτικές των περιοδικών του χώρου, ποτέ δεν γνώρισε μεγάλη επιτυχία.

Οι Vikings δεν το έβαλαν κάτω και αποφάσισαν να επανεμφανιστούν μέχρι να καταφέρουν να κατακτήσουν τους υπολογιστές μας. Ετσι, στην τρίτη προσπάθειά τους τους συναντήσαμε στην καινούρια κυκλοφορία της Interplay, Norse by Norse West.

Για όσους δεν έχουν δει τους προηγούμενους τίτλους της σειράς, πρόκειται για platform παιχνίδια, στα οποία βλέπουμε τη δράση από τα πλάγια και ο παίκτης ελέγχει τρεις χαρακτήρες. Σκοπός του είναι να εκμεταλλευθεί τις διαφορετικές ικανότητες του καθενός ώστε τελικά να φθάσουν όλοι μαζί στο τέλος κάθε πίστας.

Στο καινούριο Lost Vikings ο σατανικός εξωγήινος Tomator κατάφερε πάλι να απαγάγει τους ήρωές μας και να τους μεταφέρει μέσα στο χρόνο, μακριά από την πατρίδα τους. Ετσι, οι γνωστοί μας Erik, Olaf και Baleog, μαζί με μερικούς φίλους που θα γνωρίσουν στο δρόμο, πρέπει να περάσουν μέσα από 31 επίπεδα, προσπαθώντας να νικήσουν τον Tomator και να βρουν τη μηχανή του χρόνου, ώστε να ξαναγυρίσουν στο μικρό χωριό τους. Για να το καταφέρουν, πρέπει να εκμεταλλευθούν ο καθένας τις ιδιαίτερες δυνατότητές του. Για παράδειγμα, εκτός των άλλων χαρακτηριστικών τους, ο Erik πηδά ψηλά, ο Baleog έχει ένα σπαθί και ο Olaf μια ασπίδα. Αν λοιπόν οι ήρωές μας βρεθούν σε μια κατάσταση όπου θα πρέπει να εξολοθρεύσουν μερικούς εχθρούς και στη συνέχεια να φθάσουν έναν διακόπτη που βρίσκεται σε ένα απόκρημνο, ψηλό σημείο, θα πρέπει να συνεργαστούν ώστε να τα καταφέρουν. Αρχικά ο Baleog θα αναλάβει να σκοτώσει τους εχθρούς, στη συνέχεια ο Olaf θα βάλει την ασπίδα πάνω στο κεφάλι του και ο Erik θα πηδήξει πάνω στην ασπίδα, ώστε να μπορέσει να φθάσει το διακόπτη.

Αυτή η συνεργασία είναι το χαρακτηριστικότερο σημείο του gameplay και κάνει το παιχνίδι ιδιαίτερα ενδιαφέρον και ευχάριστο. Με βάση αυτή την απλή ιδέα έχουν στηθεί μερικά πολύ ενδιαφέροντα puzzles, τα οποία χρειάζονται αρκετή σκέψη για να λυθούν. Θα πρέπει επίσης να αναφερθεί ότι, σε αντίθεση με άλλα παιχνίδια του είδους, στο Norse by Norse West δεν έχει δοθεί έμφαση στη δράση αλλά στη σκέψη. Δεν απαιτούνται δηλαδή επιδέξιοι χειρισμοί και (ιδιαιτέρως) γρήγορα αντανακλαστικά.

ΑΠΑΙΤΗΣΕΙΣ

CPU: 486DX4/100.
ΜΝΗΜΗ: 16MB RAM
ΚΑΡΤΑ: VGA
ΗΧΟΣ: SoundBlaster compatible sound card
CD-ROM: 2x
HD: 4 MB
ΔΙΚΤΥΟ: Οχι

Αντίθετα, τα πράγματα κυλούν αργά και οι Vikings έχουν όλο το χρόνο στη διάθεσή τους ώστε να βρουν τη λύση στους διάφορους γρίφους. Ολοι όσοι έχουν πολλές φορές στο παρελθόν συγχυστεί στα Lemmings γιατί, παρ' ότι είχαν στο μυαλό τους τη σωστή λύση, δεν ήταν αρκετά γρήγοροι προκειμένου να την πραγματοποιήσουν, σίγουρα θα ανακουφιστούν με αυτήν την επιλογή εκ μέρους των προγραμματιστών. Από την άλλη, όμως, η αργή ταχύτητα του παιχνιδιού ίσως να το καθιστά κουραστικό για τους ανυπόμονους.

Μία άλλη πρωτοτυπία αφορά στη δυνατότητα για ταυτόχρονο παιχνίδι δύο παικτών. Συγκεκριμένα οι παίκτες, ελέγχοντας ο καθένας ανά πάσα στιγμή έναν Viking, επιδιώκουν να συνεργαστούν μεταξύ τους ώστε να ολοκληρώσουν το επίπεδο. Κατά τη γνώμη μου, πά-



...ώστε να κατεβάσει τη γέφυρα και να περάσουν και οι άλλοι δύο.

ΕΙΔΟΣ
PLATFORM
ΚΑΤΑΣΚΕΥΑΣΤΗΣ
INTERPLAY
C:\>

ντως, αυτό το χαρακτηριστικό δεν είναι τόσο συναρπαστικό στο Norse by Norse West καθώς δεν υπάρχει ανταγωνισμός. Στην ουσία η μόνη διαφορά βρίσκεται στο ότι μπορεί να ολοκληρωθεί πιο γρήγορα ένα επίπεδο. Παρ' όλα αυτά πρόκειται για μια ενδιαφέρουσα προσθήκη.

Επίσης, υπάρχουν κάποιες ενστάσεις στο θέμα του χειρισμού. Παρ' ότι σε γενικές γραμμές είναι απλός, υπάρχουν ορισμένες λειτουργίες που δεν συνηθίζονται εύκολα. Για παράδειγμα, είναι σχετικά δύσκολο για τον Baleog να στείλει σε διαγώνιες κατευθύνσεις το βιονικό (!) του χέρι. Θα χρειαστείτε λοιπόν λίγη υπομονή μέχρι να μάθετε να χειρίζεστε με ακρίβεια τους Vikings σας.

Ενα άλλο παράπονο από το παιχνίδι αφορά στον αριθμό των επιπέδων. Μόλις 31 πίστες είναι πολύ λίγες, ειδικά αν αναλογιστεί κάποιος ότι οι 4 πρώτες έχουν καθαρά διδακτικό χαρακτήρα. Βέβαια, θα πρέπει να αναγνωρίσω ότι από ένα σημείο και μετά οι γρίφοι δυσκολεύουν και ότι οι πίστες είναι πολύ καλοφτιαγμένες, αλλά είμαστε εδώ και πολλά χρόνια στην εποχή του CD-ROM. Οπως φαίνεται ο μόνος λόγος ύπαρξης του CD είναι για να χωρέσει 3-4 κομμάτια video, που όλοι βλέπουμε μία και μόνο φορά...

Παρά τα όποια παράπονα, όμως, το gameplay του Norse by Norse West είναι πολύ καλό και πρωτότυπο. Είναι ευχάριστο να κυκλοφορεί πότε-πότε ένα παιχνίδι διαφορετικό από το συρφετό. Οσον αφορά στο περιτύλιγμα του πολύ καλού gameplay, τα πράγματα δεν είναι ιδιαίτερα εντυπωσιακά. Τα γραφικά και οι χρωματισμοί δεν έχουν αλλάξει και πολύ από τότε που τα πρωτοείδα στην Amiga, στο πρώτο Lost Vikings. Χωρίς να λειτουργούν αρνητικά, αφού σε ένα παιχνίδι αυτού του είδους τα γραφικά παίζουν δευτερεύοντα ρόλο, θα μπορούσαν να είναι πιο λεπτομερή και καλοσχεδιασμένα. Πάντως, ως έχουν, είναι αν μη τι άλλο πρακτικά, αφού παρουσιάζουν με σαφήνεια τη δράση και το χώρο, ενώ καταφέρνουν να είναι μέσα στο cartoon κλίμα του παιχνιδιού.

Από την άλλη μεριά, ο ήχος βρίσκεται σε ποιοτικά επίπεδο. Τα διάφορα ηχητικά εφέ που ακούγονται είναι καλής ποιότητας και καλύπτουν σε μεγάλο βαθμό τη δράση του παιχνιδιού. Η μουσική επένδυση αποτελείται από αρκετές συνθέσεις που ακούγονται ευχάριστα. Το μόνο σημείο που ενδεχομένως σας ενοχλήσει είναι οι φωνές των ηρώων, οι οποίες είναι πολύ οξείες και έπειτα από λίγη ώρα κουράζουν.

Γενικά, το Norse by Norse West είναι ένα πολύ καλό παιχνίδι λογικής, το οποίο συνιστάται σε όσους θέλουν, παίζοντας στον υπολογιστή τους, να χρησιμοποιήσουν όχι μόνο τα δάχτυλα αλλά και το μυαλό τους.

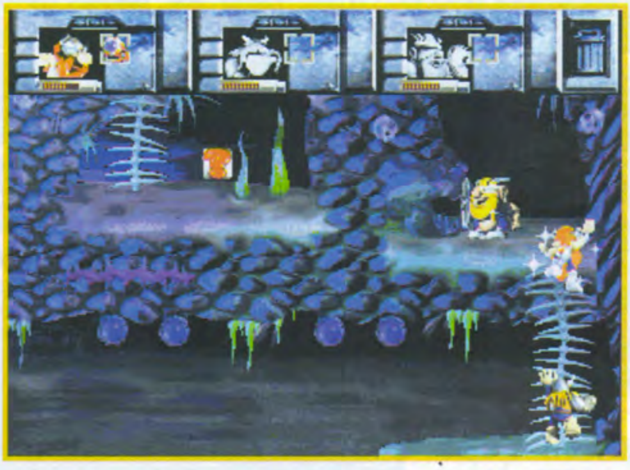
Κλείνοντας, επισημαίνεται και η προώθηση του καινούριου Star Trek: Starfleet Academy την οποία επιχειρεί η Interplay, "υποχρεώνοντάς" μας να παρακολουθήσουμε (χωρίς να μπορούμε να το προσπεράσουμε!) ένα διαφημιστικό trailer κατά τη διάρκεια της εγκατάστασης. Επίσης, πρέπει να αναφερθεί ότι στο CD περιλαμβάνονται και δύο ξεχωριστές εκδόσεις, για DOS και Windows 95.

Το παιχνίδι μάς προσέφερε το κατάστημα Multirama-Γερμανός, Λ. Βουλιαγμένης 534, τηλ.: 9966660.

Του Σπύρου Παράσχη



Ο Baleog κρεμιέται από το βιονικό χέρι του.



Από ένα άνοιγμα στον τοίχο εκτοξεύεται μια φλογισμένη μπάλα. Ο Olaf προτάσσει την ασπίδα ώστε οι σύντροφοί του να κατέβουν τη σκάλα.



Ο Baleog και ο Erik εν δράσει.

ΓΡΑΦΙΚΑ 67% ΗΧΟΣ 79% GAMEPLAY 87% **ΓΕΝΙΚΑ** 81%

HINTS & TIPS

Στη στήλη αυτή μπορείτε να βρείτε κόλπα και τεχνικές για τα δημοφιλέστερα παιχνίδια της αγοράς. Μην τα περιμένετε όμως όλα από εμάς! Ενεργοποιηθείτε! Περιμένουμε τις δικές σας επιστολές, με τα δικά σας Hints'n'Tips, στη διεύθυνση του περιοδικού ή, ακόμα πιο άμεσα, με e-mail στο user-id Argiris, για τα μέλη της CompuLink.

Επιμέλεια: Α. Γιαγιάς

Αρκετά τα tips που συγκεντρώσαμε για εσάς και αυτόν το μήνα, ενώ δεν παραλείψαμε να συμπεριλάβουμε στο CD-ROM του περιοδικού και ένα ολόκληρο directory γεμάτο με χρήσιμα utilities για το Grand Prix 2 της Microprose. Ας ξεκινήσουμε, λοιπόν, χωρίς καθυστέρηση...



CHAOS OVERLORDS



WITCHAVEN

Ενα γρήγορο αλλά πολύ αποτελεσματικό tip.

Οταν παίζετε, δώστε 3DTERMINALVELOCITYP για να μεγιστοποιήσετε την υγεία σας και τα όπλα.

CHAOS OVERLORDS

Ιδιόμορφο παιχνίδι αλλά με αρκετούς φίλους, παρόλο που δεν γνώρισε ιδιαίτερη επιτυχία.

Οταν σας ζητηθεί να δώσετε το όνομά σας σε single-player παιχνίδι, δώστε ένα από τα ακόλουθα ώστε να ενεργοποιήσετε το αντίστοιχο cheat:

SMGHUBBLE: Βλέπετε όλες τις συμμορίες σε όλους τους sectors.

SMGKICKASS: Πέντε δυνάμεις πλήρως εξοπλισμένες.

SMGMILK: Κάθε ενοικίαση είναι σε άριστη κατάσταση.



HAVOC



WITCHAVEN

HAVOC

Για να χρησιμοποιήσετε τους παρακάτω κωδικούς, πατήστε πρώτα το tab πλήκτρο.

AAA: Πλήρη πυρομαχικά.

SSS: Πλήρεις ασπίδες.

MMM: Εκτοξευτής πυραύλων θερμότητας.

VVV: Εξτρα όχημα.

Για να περάσετε επίπεδα:

1. Πηγαίνετε στην οθόνη ό-

που επιλέγετε όχημα.

2. Πληκτρολογήστε CHEAT.

3. Δώστε το World level (από 1 έως 6).

4. Δώστε τον αριθμό του level (από 1 έως 5, όπου 3 είναι ένα bonus level και το 5 ένα boss level).

DEATH RALLY

Ποιος είπε ότι τα arcade που θυμίζουν παλαιότερες εποχές είναι εύκολα; Αν και εδώ χρειάζεστε βοήθεια, δώστε κάτι από τα ακόλουθα:

Κατά τη διάρκεια του αγώνα:

DRING: Rocket fuel.

DRAG: Απεριόριστο turbo.

DRUB: Γίνεστε αόρατος.

DREAD: Απεριόριστα πυρομαχικά.

DRUG: Mushroom effect.

Οταν βρίσκεστε στο μενού:

DRIVE: Παίρνετε 10 πόντους.

DROP: Αφήνετε 10 πόντους.

SIMCOPTER

Νέο παιχνίδι, νέα προβλήματα. Για περισσότερες πληροφορίες απευθυνθείτε στο review του παιχνιδιού που υπάρχει στη στήλη Gamer's Pit του τεύχους Ιουνίου.



Simcopter



Death Rally

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού πατήστε ταυτόχρονα Ctrl Alt και X έτσι ώστε να εμφανιστεί ένα παράθυρο όπου θα δώσετε κάποιο από τα παρακάτω cheats.

Shields up: Ατρωτος.

Gas does grow on trees: Απεριόριστα καύσιμα.

I'm the CEO of McDonnell Douglas: Σας επιτρέπει να έχετε πρόσβαση σε οποιοδήποτε ελικόπτερο πηγαίνοντας στον κατάλογο και διαλέγοντας από 1 έως 9.

I love my helicopter: Σας πάει αυτόματα στο ελικόπτερό σας.

Superpowermultiply: Με πατημένο το Shift κινείστε πιο γρήγορα.

Been there, done that: Ολοκληρώνει το level.

The map, please: Σας δίνει το χάρτη.

■

Grand Prix 2 Utilities

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί και στο παρελθόν, θα σας προσφέρουμε όποια νέα και ενδιαφέροντα upgrades υπάρχουν για το δημοφιλέστατο Grand Prix 2. Σε ένα ξεχωριστό λοιπόν directory στο συνοδευτικό CD-ROM του PC MASTER έχουμε συμπεριλάβει αρκετά χρήσιμα utilities για εσάς, ενώ θα πρέπει να τονίσουμε ότι δεν αποτελούν επίσημες κυκλοφορίες από τη Microprose, με συνέπεια να μην υπάρχει κάποια "εγγύηση" για τη λειτουργία τους και θα πρέπει να τα χρησιμοποιήσετε με δική σας ευθύνη. Καλό θα ήταν να έχετε κάνει ένα backup το παιχνίδι σας προτού ξεκινήσετε. Αυτόν το μήνα μπορείτε να βρείτε:

1. Γραφικά μονοθέσιων για τις σαιζόν '95, '96 και '97.

2. Πρόγραμμα τρισδιάστατης απεικόνισης των οχημάτων με τα νέα σχέδια και χρώματα χωρίς να χρειάζεται να φορτώσετε το παιχνίδι.

3. Ειδικό "πακέτο" με το οποίο μπορείτε να κάνετε οπτικές και τεχνικές αλλαγές στο παιχνίδι.

4. Την έκδοση 2 του Trevor Kellaway Grand Prix 2 graphic file converter, η οποία τώρα υποστηρίζει αυτοκίνητα, κράνη, κτίρια και διαφημιστικές πινακίδες. Σε αυτό όμως θα πρέπει να προσέξετε τις αλλαγές σε κτίρια ή διαφημίσεις, μια και τα νέα γραφικά μπορεί να "βαρύνουν" πολύ το παιχνίδι, με αποτέλεσμα να κινδυνεύετε ακόμα και το break του προγράμματος.

Σίγουρα το πιο ενδιαφέρον είναι τα γραφικά των μονοθέσιων για το 1997, τα οποία είναι ήδη έτοιμα σε JAM Format.

Ετσι, αρκεί να τα αντιγράψετε μέσα στο directory GAMEJAMS του παιχνιδιού και είστε έτοιμοι.

Με την ευκαιρία να σας ενημερώσουμε ότι η Microprose σχεδιάζει να κυκλοφορήσει σύντομα το επίσημο add-on για το παιχνίδι, το οποίο θα είναι σίγουρα πολύ πιο "εγγυημένο". Τέλος, δεν πρέπει να παραλείψουμε να αναφέρουμε πως χρειάζεται να έχετε την επίσημη έκδοση του παιχνιδιού για να μπορέσετε να χρησιμοποιήσετε τα utilities αυτά. Καλή διασκέδαση!

Τέρμα τα αστεία. Καλοκαίριασε και, μάλιστα, για τα καλά. Παρατήστε ό,τι έχετε βάλει μπροστά και ξεχυθείτε σε όποια γωνιά της χώρας μας σας αρέσει περισσότερο. Τι, ακόμα εδώ είστε; Οι καλοκαιρινοί μήνες είναι για ξεκούραση και γέμισμα μπαταριών. Αντε και για κανένα RPG που δεν θέλει και πολλή σκέψη, για να περνά η ώρα. Και τα βράδια, ξέρετε εσείς, όλο και κάποια συναυλία ή παράσταση θα γίνεται. Ο γνωστός σας -θέλω να πιστεύω- Captain Kerk του GameNet και εγώ ετοιμαζόμαστε για πολύ μακρινά μέρη. Τις χαμένες κοιλάδες των Ινκας...

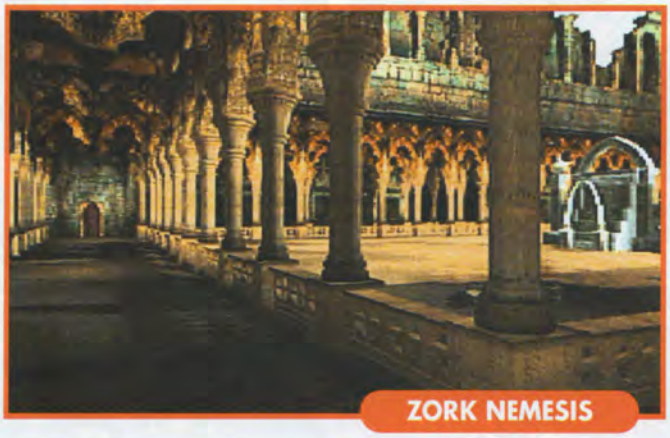
● **του Αντρέα - Παρασκευά Τσουρινάκη**

ULTIMA 8

Ο ΑΛΕΞΑΝΔΡΟΣ ΦΑΡΜΑΚΗΣ ρωτά ποιος είναι ο σωστός συνδυασμός των μοχλών στο Plateau του Mythran. Οι μοχλοί είναι συνολικά 6. Πρέπει να βάλεις τους 3 πιο νότιους στην κάτω θέση και τους 3 πιο βόρειους στην πάνω θέση. Ετσι απλά!

ZORK NEMESIS

Ο ΤΑΣΟΣ ΜΟΥΡΑΤΟΓΛΟΥ ρωτά πώς θα κάνει το όργανο του αέρα να λειτουργήσει. Αν έχω καταλάβει καλά τι εννοείς, πρέπει να κλείσεις πρώτα τις κουρτίνες. Για να το κάνεις αυτό, από το σημείο που κοιτάς τους μοχλούς κινήσου λίγο προς τα δεξιά της πλατφόρμας και "ψάξε" για ένα "hotspot" ακριβώς κάτω από τη σφαίρα. Ετσι, θα ακινητοποιήσεις όλους τους μοχλούς, εκτός από έναν που είναι μόνιμα κολλημένος. Τώρα πια βάλε τους μοχλούς ως εξής: Το μοχλό 2 πάνω στη μισή απόσταση. Τους μοχλούς 3 και 4 στην πιο πάνω δυνατή θέση και το μοχλό 5 κάτω. Τέλος, ο Τάσος ζητά να δημοσιεύσουμε τη λύση του παιχνιδιού σε ένα από τα προσεχή τεύχη. Δεν μπορώ να υποσχεθώ τίποτα, θα το προσπαθήσω όμως.



ZORK NEMESIS

PANDORA DIRECTIVE

Ο ΠΑΥΛΟΣ ΒΑΣΙΛΕΙΑΔΗΣ από την Εδεσσα ρωτά τι ακριβώς πρέπει να κάνει για να βάλει το συνδυασμό στο χρηματοκιβώτιο, μολονότι τον γνωρίζει. Χμ! Συμφωνώ μαζί σου, αφού κι εγώ είχα παιδευτεί αρκετά στο ίδιο σημείο. Η λογική του είναι μεν απλή, αλλά οι προγραμματιστές του παιχνιδιού έπρεπε να είχαν λάβει υπόψη τους ότι δεν ξέρουμε όλοι από λειτουργίες χρηματοκιβωτίων. Ο συνδυασμός είναι 22, 31, 15, 7. Για να τον ενεργοποιήσεις κάνε ακριβώς τα εξής: Γύρνα προς τα δεξιά το "δίσκο" (dial) μέχρι το 22 να φθάσει στην επάνω μεριά (κορυφή). Κατόπιν γύρνα τον προς τ' αριστερά μέχρι να τη φθάσει το 31 και εν συνεχεία προς τα δεξιά μέχρι να τη φθάσει το 15. Τέλος, γύρνα προς τ' αριστερά το δίσκο μέχρι και το 7 να φθάσει στην κορυφή.

TIMELAPSE

Ο ΧΡΗΣΤΟΣ ΕΛΕΥΘΕΡΙΟΥ ρωτά ποιος ακριβώς είναι ο συνδυασμός για να ανοίξει την πόρτα στην πυραμίδα. Χμ..., από τους πιο περίπλοκους και δύσκολους γρίφους του παιχνιδιού. Απαιτεί συνδυασμό πολλών από τις πληροφορίες και τις "εικόνες" που έχεις δει νωρίτερα στο παιχνίδι. Πρώτα απ' όλα, πρέπει να μεταφράσεις την Egyptian Tablet. Αρκετά δύσκολη υπόθεση. Σε αυτήν θα βρεις σύμβολα και δίπλα τους αναπαραστάσεις αντικειμένων. Το πρώτο σου καθήκον είναι να βρεις πόσα από τα αντικείμενα αυτά υπάρχουν στα δύο δωμάτια του ναού (Temple storeroom και Embalming room). Για να σε διευκολύνω σου λέω ότι συνολικά θα βρεις: 9 μαχαίρια (knives) σε ένα chest στο Embalming room, 4 βέλη (arrows) στο έδαφος πάνω στο mat στο Storeroom, 2 τραπέζια (tables) στο Embalming room, 7 μπλε κανάτες (ewers) επίσης στο Embalming room, 3 κιβώτια (chests) και στα δύο δωμάτια (tablet, scrolls, knives), 10 παπύρους (scrolls) στο Embalming room (9 στο chest και 1 στη βάση του όρθιου αγάλματος), 6 ακόντια (spears) στο Storeroom, 8 βάζα (jars) στο Storeroom (6 στο πίσω μέρος και 1 στο πλάι), 5 καλάθια (baskets) στο Storeroom και τέλος 1 σαρκοφάγο (sarcophagus) στο Embalming room. Αντικαθιστώντας τώρα στην ανωτέρω "πλάκα" τα αντικείμενα με τα νούμερα αυτά, παίρνεις μία μετάφραση των ιερογλυφικών συμβόλων αντιστοιχώντας τα με νούμερα. Στη συνέχεια σε μία ντουλάπα θα βρεις άλλη μία πινακίδα με το συνδυασμό της πυραμίδας. Καταμετρώντας τα σύμβολα που βρίσκεις σε αυτή παίρνεις κατά σειρά τα νούμερα: 3, 10, 9, 4. Νομίζω πως τα υπόλοιπα είναι σχετικά απλά. Στο συνδυασμό πλέον της πόρτας πρέπει να βάλεις τα πιο πάνω νούμερα/συνδυασμό. Βλέπεις από τη μετάφραση της Egyptian Tablet ποια σχέδια/ιερογλυφικά αντιστοιχούν στα νούμερα 3, 10, 9, 4 και τα βάζεις κατά σειρά. Τόσο απλό! Για να σε βοηθήσω σου λέω ότι το πρώτο σχέδιο είναι όπως το λατινικό 3 (δηλαδή, αυτό με τις σχεδόν τρεις κάθετες γραμμές), το δεύτερο όπως ένα ελληνικό κεφαλαίο Λ, το τρίτο θυμίζει τρία μαζεμένα δάχτυλα και έναν ανοικτό αντίχειρα (που φεύγει προς το πλάι και δεξιά όπως κοιτάς) και το τελευταίο είναι όπως το σύμβολο της αφαίρεσης (-). Πιστεύω να σε βοήθησα - δεν μπορώ να γίνω πιο παραστατικός μέσα από το κείμενο. Αυτό το εκπληκτικό παιχνίδι με τους τόσο έξυπνους και σύνθετους γρίφους, που απαιτεί υψηλή παρατηρητικότητα και ισχυρή αναλυτική σκέψη "θάφτηκε" από τα αμερικανικά περιοδικά μόνο και μόνο επειδή δεν μπόρεσαν να το καταλάβουν.

ADVENTURE SOS SOS SOS

BROKEN SWORD

Ο ΜΠΑΜΠΗΣ ΕΓΓΛΕΖΟΣ από την Κόρινθο ρωτά τι πρέπει να κάνει μετά το νοσοκομείο, αφού όσο και αν προσπαθεί δεν βλέπει να γίνεται τίποτε άλλο. Καταρχήν, πήγαινε στην Rue Jarry στο διαμέρισμα της Nico. Μίλησέ της για τα: Templars, Marquet και Hashashasin. Τώρα φύγε και πήγαινε στο Musee Crune. Μίλησε στον Andre για τα: Lui de Bele, the Hashashasin και Templars. Εντόπισε δίπλα στο παράθυρο το μηχανισμό του παραθύρου. Οταν ο φρουρός δεν σε κοιτά, κάνε USE στο μηχανισμό. Θα πάει εκεί και θα προσπαθήσει να κλείσει το παράθυρο. Τότε ακριβώς κάνε πολύ γρήγορα USE/OPERATE τη σαρκοφάγο και θα μπεις στο εσωτερικό της. Οταν βραδιάσει δύο κακοποιοί θα μπουν στο μουσείο και θα προσπαθήσουν να κλέψουν το tripod. Κάνε USE στο totem μόλις τους δεις. Το totem θα πέσει σπάζοντας το γυάλινο προστατευτικό πλαίσιο και θα "προφυλάξει" το tripod. Εσύ θα πέσεις αναίσθητος, ενώ ένας άλλος κλέφτης θα μπει και θα πάρει τελικά το tripod. Την άλλη μέρα θα βρεθείς στο διαμέρισμα της Nico, όπου θα της εξηγείς τι έγινε το προηγούμενο βράδυ. Η Nico θα σου δώσει το tripod, αφού αυτή ήταν η εκπληκτική κλέφτρα, και παράλληλα θα σε ενημερώσει για τον Andre και το manuscript. Τρέξε γρήγορα εκεί. Μέσα στο μουσείο μίλησε στον Andre και ρώτα τον για το manuscript μέχρι το σχετικό topic να εξαφανισθεί από τους διαλόγους. Τώρα πια έχεις ένα hint. Φύγε και πήγαινε στο αεροδρόμιο και από εδώ διάλεξε τη Villa de Vasconcellos.



BROKEN SWORD

Στο ίδιο adventure ο ΓΕΩΡΓΙΟΣ ΑΡΒΑΝΙΤΗΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει στο Marib, από τη στιγμή που φθάνει σε αυτό, μέχρι που δίνει την μπάλα στον Nejo. Χμ! Μεγάλη ιστορία, αλλά τι να κάνουμε... Φθάνοντας μίλα στο μικρό αγόρι (Nejo). Ρώτησέ τον για όλα (stand, Templars, τον ίδιο, knight). Οταν τελειώσει η συζήτησή σας δείξε του την μπάλα που έχεις πάρει από το ζογκλέρ. Δείξε την για άλλη μία φορά. Θα συμφωνήσει να σε βοηθήσει σε κάτι με αντάλλαγμα την μπάλα. Τώρα μίλησε στον τουρίστα (Duane Henderson) και ρώτησέ τον για όλα (για τον ίδιο, τη σύζυγό του Pearl, τον bull, τη γυναίκα με τον καθρέφτη, τους Templars, το knight με την crystal ball και στο τέλος και για τον Nejo). Τώρα μίλησε στην Pearl. Ρώτησε για όλα (την ίδια, το ποίημά της, τον Duane, τους Templars, το Nejo και, τέλος, για το medieval viewing). Πήγαινε στα δεξιά της οθόνης και θα βρεθείς σε μία πόρτα δίπλα στο kebab stand. Εκεί ένας άνδρας πουλά χαλιά. Ενα απ' όλα μοιάζει γνωστό. Εχει το ίδιο σχέδιο με το κουτόσπιρτο. Δείξε το matchbox και θα σε οδηγήσει στο club Alamut. Εδώ θα βρεις έναν bartender και έναν taxi driver. Μίλησε στον Ultar, τον οδηγό ταξί. Ρώτησέ τον για τους bartender, Nejo, Templars και Duane και Pearl. Δοκίμασε την πόρτα στα δεξιά. Είναι κλειδωμένη. Εξέτασε το spit bucket και διάβασε το σημείωμα στην πόρτα. Μίλησε στον Ultar ξανά. Δείξε του τη φωτογραφία (photo of Khan). Ρώτησέ τον για το bulls head hill. Απάντησε YES (οπωσδήποτε θέλεις να επισκεφθείς αυτό το μέρος). Ρώτησέ τον για το σημείωμα στην πόρτα. Κάνε USE για ακόμη μία φορά την πόρτα. Φύγε και πήγαινε πίσω στην αγορά. Εξέτασε το kebab stand. Θα βρεις ότι χρησιμοποιεί το toilet brush για να φτιάχνει τα kebabs!!! Τώρα πια μίλησε πάλι στον Nejo και ζήτησέ του μία χάρη. Ρώτησέ τον για τους Duane και Pearl, Ultar, αυτόν που πουλά τα kebabs και πρόσφερέ του για ακόμη μία φορά την μπάλα. Ρώτησέ τον τι ακριβώς σημαίνει η φράση που σου είπε. Κάνε SAVE. Πήγαινε και πες τη φράση αυτή στον Arthur. Μίλησέ του και πες του ό,τι ακριβώς σου είπε ο Nejo. Τα υπόλοιπα δικά σου.

HARVESTER

Ο Γ. ΛΑΓΟΣ ρωτά τι πρέπει να κάνει το βράδυ της δεύτερης ημέρας. Τα πράγματα φαίνονται απλά, όταν ξέρεις τι πρέπει να κάνεις. Σκοπός σου είναι να κάνεις ένα σημάδι/γρατζουνιά στο αμάξι του Johnson. Πήγαινε στο νεκροταφείο. Παρακολούθησε τον Pottsman να σκάβει κάτι. Χμ,


TIMELAPSE

αρκετά παράξενο! Μίλησέ του και παρατήρησε τον εκνευρισμό του. Πάρε τα σπίρτα (matches) από το έδαφος. Πήγαινε στην κατοικία των Johnsons'. Χρησιμοποίησε το manhole key για να ανοίξεις το manhole cover. Μπες μέσα. Χρησιμοποίησε το φτυάρι (shovel) στον διαβρωμένο τοίχο στη δεξιά μεριά. Μπες στο άνοιγμα. Προχώρησε δεξιά μέχρι να φθάσεις στο γκαράζ του Johnson. Πάρε τα dolly και fork. Χρησιμοποίησε το working bench. Πάρε το Phillips screwdriver. Χρησιμοποίησε το κατσαβίδι στο αμάξι. Φύγε και βγες έξω. Τώρα πήγαινε και δώσε αναφορά στο lodge. Ετσι τελειώνει και η δεύτερη νύχτα.

Αυτά προς το παρόν και καλό καλοκαίρι. Εμείς θα τα ξαναπούμε τον Σεπτέμβρη. ■

ACE VENTURA

MISSION ACCOMPLISHED!

Δεν ξέρω πόσοι από εσάς έχετε δει κάποια από τις δύο σχετικές κινηματογραφικές ταινίες, αλλά κατά τη γνώμη μου το παιχνίδι είναι -τηρουμένων των αναλογιών- καλύτερο, καθώς η καρτούν ατμόσφαιρά του αναδεικνύεται με αληθινά και όμορφα σκίτσα. Αν, λοιπόν, θέλετε να βοηθήσετε την καρικατούρα του Jim Carrey στη διάσωση των ζώων του πλανήτη μας, διαβάστε προσεκτικά την ακόλουθη πλήρη λύση του adventure.

Επιμέλεια:
Ιορδάνης Ασλανίδης
jasla@compulink.gr



Κατά τη διάρκεια της εισαγωγής, ο Ventura καλείται να σώσει το πρώτο ζώο. Κάντε κλικ στο σακίδιο στην πλάτη του. Κάντε κλικ στο σκοινί και κλικ στο βράχο στα δεξιά για να το δέσει.



ΣΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ (1)

Χρησιμοποιήστε το κλειδί από το inventory στην πόρτα με τον αριθμό 21 (το διαμέρισμα του Ventura). Ρίξτε μια ματιά στο δωμάτιο-ζωολογικό κήπο και, όταν χτυπήσουν την πόρτα, κάντε κλικ στο projection screen που βρίσκεται μπροστά της. Ανοίξτε την πόρτα και υπομείνετε τις διαμαρτυρίες του Shicadance για το νοίκι. Στο τραπέζι που φαίνεται στο κέντρο της οθόνης, πρέπει τώρα να αναβοσβήνει ένα κόκκινο φωτάκι. Κάντε κλικ στο φορητό υπολογιστή και ακούστε το φίλο σας Woodstock που σας ενημερώνει για την υπόθεση στην Αλάσκα. Αμέσως μετά βρίσκεστε κάτω από τη θάλασσα, έξω από το υποβρύχιο Ναυτίλος.

ΝΑΥΤΙΛΟΣ

Κάντε κλικ στο άνοιγμα, στο κάτω μέρος του υποβρυχίου, για να μπείτε μέσα. Ξεκινά το πρώτο mini arcade game "Garbage Chute". Χρησιμοποιήστε τα arrow keys του πληκτρολογίου για να οδηγήσετε τον Ventura ανάμεσα από τα σκουπίδια και φροντίστε να μαζεύετε τα air tanks όποτε είναι δυνατό. Αφού μπείτε στο υποβρύχιο, προχωρήστε λίγο προς τα δεξιά μέχρι να σας συλλάβουν. Βρίσκεστε στην υποβρύχια τραπεζαρία του κακού Jacques Dumanque. Κάντε κλικ στον Jacques και επιλέξτε τη μοναδική φράση που διατίθεται (δύο φορές). Κάντε κλικ στο χταπόδι και στα υπόλοιπα πιάτα του τραπεζιού. Κάντε κλικ στον Jacques και επιλέξτε αρχικά την πρώτη φράση και μετά τη δεύτερη. Ο Jacques και ο φρουρός του φεύγουν. Βγείτε προς τα δεξιά στο διάδρομο και πάρτε το πιρούνι που βρίσκεται μπροστά στα πόδια του Ventura. Προχωρήστε αριστερά και χρησιμοποιήστε το πιρούνι για να ανοίξετε την πόρτα της κουκέτας του Jacques. Κάντε δύο φορές κλικ στο αριστερό μέρος του γραφείου για να πάρετε τους χάρτες. Κάντε κλικ στο παλιό βιβλίο και γυρίστε τις σελίδες του για να δείτε τον κώδικα του περισκοπίου. Ανοίξτε την πόρτα του δεξιού ντουλαπιού που βρίσκεται από πάνω και πάρτε το κλειδί και τα χαρτονομίσματα. Κάντε κλικ στον ξιφία του τοίχου για να τον γυρίσετε. Βλέπετε το ID (JACQUES) και το Password (NEMO). Πάρτε το μπλε κοχύλι και κάντε κλικ στο στρείδι πάνω στο κρεβάτι. Πάρτε το μαργαριτάρι. Χρησιμοποιήστε το μπλε κοχύλι στην ειδική υποδοχή που αποκαλύφθηκε πίσω από το κρεβάτι για να ανοίξει η μυστική πόρτα. Κάντε δύο φορές κλικ στο άνοιγμα για να σπρώξετε τον Spike, τη μαϊμουδίτσα σας, μέσα και μπείτε και εσείς. Ανοίξτε την ντουλάπα και κάντε κλικ στη στολή του Captain Nemo για να την πάρετε. Κάντε κλικ στο διάγραμμα του τοίχου. Κάντε κλικ στο νησί του χάρτη για να χρησιμοποιήσει ο Ventura την

πυξίδα. Κάντε κλικ στην πένα, κλικ στις 50ο γεωγραφικό μήκος και κλικ στην αντίστοιχη θέση του χαρτιού στο γραφείο. Το ίδιο και με τις 50ο γεωγραφικό πλάτος. Πάρτε το χαρτί με τις συντεταγμένες του νησιού. Γυρίστε στο δωμάτιο του Jacques και βγείτε στο διάδρομο. Ανοίξτε το hatch (μεταλλικό καπάκι) και κατεβείτε στη δεξαμενή της φάλαινας. Πηγαίνετε στον πίνακα ελέγχου και χρησιμοποιήστε το κλειδί στη μικρή υποδοχή. Τραβήξτε το μοχλό. Κάντε τρεις φορές κλικ στη φάλαινα, ώστε να έρθει κοντά στον Ventura. Πατήστε το κόκκινο πλήκτρο στην πλάτη της και ανεβείτε στο διάδρομο. Ανεβείτε στη γέφυρα. Χρησιμοποιήστε τη στολή του Nemo στον Ventura και απολαύστε το επεισόδιο. Κάντε κλικ στο Navigation Table στο βάθος. Κινήστε τα κομμάτια δεξιόστροφα για να αποκαταστήσετε το χάρτη και συμπληρώστε το κάτω δεξιά κομμάτι που λείπει με το χάρτη που έχετε. Κάντε κλικ στο χαρτί με τις συντεταγμένες του νησιού Volcania (στο inventory) και κλικ στο χάρτη. Κάντε κλικ στη διαφάνεια για να την ξεδιπλώσετε και χρησιμοποιήστε την πένα για να χαράξετε την πορεία του σκάφους. Πηγαίνετε στο Sonar Station και κάντε κλικ στο πλήκτρο Release. Χρησιμοποιήστε τα arrow keys για να κρατήσετε τη φάλαινα στο κέντρο μέχρι να φανεί το νησί (εάν τη χάσετε κάντε Recall και ξανά Release). Στη γέφυρα, κάντε κλικ στο περισκόπιο (στο βάθος). Πατήστε το δεξί πλήκτρο (μοιάζει με τρύπα) στην πλατφόρμα για να χρησιμοποιήσετε το περισκόπιο. Χρησιμοποιήστε τον κώδικα του περισκοπίου (Long-Short-Long) στο κόκκινο φως

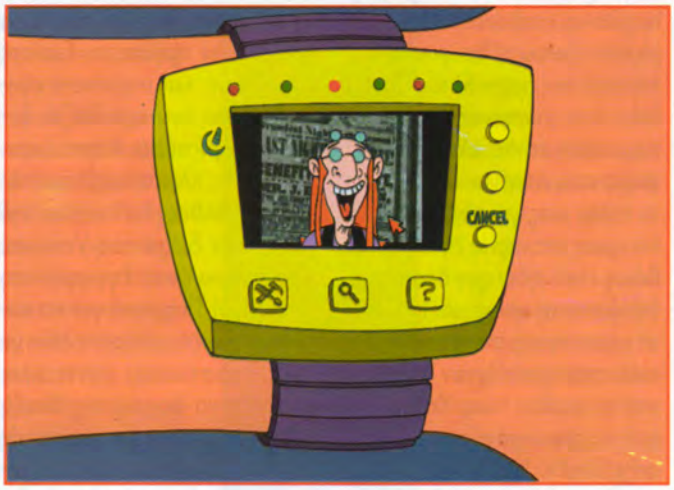


στο κάτω μέρος της οθόνης για να ελευθερώσετε το χταπόδι. Στη γέφυρα, βγείτε έξω από την ελικοειδή σκάλα που βρίσκεται στο βάθος.

Χρησιμοποιήστε το αριστερό arrow key για να πηδήξετε στην επόμενη φάλαινα (όταν αυτή βρίσκεται λίγο ψηλότερα από την προηγούμενη), μέχρι να φτάσετε στην προβλήτα. Ο Ventura ελευθερώνει όλες τις φάλαινες και επιστρέφει περήφανος στο σπίτι του.

ΣΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ (2)

(Εάν σας περιμένει κάποιος έξω από την πόρτα, δώστε του χρήματα ή χρησιμοποιήστε το Master of Disguise-Pizza για να τον ξεφορτωθείτε). Χρησιμοποιήστε ξανά το κλειδί σας για να μπείτε μέσα. Ελέγξτε τον τηλεφωνητή σας. Δεν υπάρχει ρεύμα. Απαντήστε στον Shickadance που σας απειλεί με έξωση. Πηγαίνετε στο μπάνιο και κάντε κλικ στη βρύση της μπανιέρας για να τη γεμίσετε. Γυρίστε στο living room και πάρτε το καλώδιο πίσω από την τηλεόραση. Συνδέστε τη μία άκρη του στο ηλεκτρικό κουτί (δεξιά από την πόρτα του μπάνιου). Κάντε κλικ στο καλώδιο στο έδαφος (για να πάρετε και την



άλλη άκρη του) και μπείτε ξανά στο μπάνιο. Ξανακάντε κλικ στο καλώδιο και βάλτε το στο νερό της μπανιέρας. Πηγαίνετε στην κουζίνα και ανοίξτε το κάτω δεξιά ντουλάπι μέχρι να μπορέσετε να πάρετε τα κίτρινα γάντια. Κάντε κλικ στο μεγάλο καλυμμένο κουτί, στην αριστερή άκρη του πάγκου για να το ξεσκεπάσετε. Πάρτε το ενυδρείο και πηγαίνετε στο μπάνιο. Κάντε κλικ στο σκαμνάκι για να το αφήσετε. Φορέστε τα γάντια (κλικ στο inventory και μετά στον Ventura) και πάρτε τα δύο χέλια. Κάντε κλικ στην μπανιέρα για να τα βάλετε μέσα. Μόλις αποκτήσατε ρεύμα! Πηγαί-



νετε στον υπολογιστή και ενημερωθείτε από τον Woodstock για την Αλάσκα. Είναι ώρα να πάτε ο ίδιος εκεί.

ΑΛΑΣΚΑ

Στο παγωμένο τοπίο του βορρά κάντε κλικ στην τρύπα του πάγου και μετά κλικ στον Εσκιμώο. Μιλήστε του και θα σας συνοδεύσει στον αρχηγό του. Κάντε κλικ στο Elder's Igloo, στα δεξιά, για να βγουν η Oosik και ο πατέρας της. Μιλήστε τους μέχρι να καθίσετε γύρω από τη φωτιά. Μιλήστε στην Oosik και διαλέξτε τις παρθένες (maidens). Αφού γυρίσει ο Ventura, θα μπείτε αυτόματα στο παιχνίδι του Totem Pole. Εκεί (σύμφωνα με τη φωτογραφία) κάντε κλικ στα διάφορα κομμάτια για να φτιάξετε το τοτέμ μιας γυναίκας από κάτω προς τα πάνω (η πράσινη βάση είναι ήδη στη θέση της). Γυρίζετε στη φωτιά και πηγαίνετε και οι τρεις στο Husky Kennels, από όπου έχουν εξαφανιστεί τα σκυλιά τους. Κάντε κλικ στο κίτρινο χιόνι και μιλήστε στην Oosik. Κάντε κλικ στο όχημα και ο αρχηγός θα δώσει στον Ventura το παλτό του. Χρησιμοποιήστε τα arrow keys για να κατευθύνετε το όχημα. Πρώτα πηγαίνετε αριστερά, δεξιά, δεξιά, δεξιά, αριστερά, δεξιά, δεξιά και δεξιά. Κάντε κλικ στον αριστερό λοφίσκο και πάρτε το κόκαλο. Κάντε κλικ στον δεύτερο και πάρτε το κίτρινο κομμάτι. Αν θέλετε, κάντε κλικ και στον τρίτο. Επιστρέψτε στο όχημα και πηγαίνετε δεξιά, δεξιά, δεξιά, αριστερά, αριστερά και δεξιά. Χρησιμοποιήστε το κίτρινο ξεροκόμματο για να ανοίξετε το panel του μηχανήματος. Πάρτε το κατσαβίδι και κάντε κλικ στο διάγραμμα. Σημειώστε τα



χρώματα και τα σχέδια - θα τα χρειαστείτε αργότερα. Γυρίστε στο όχημα και πηγαίνετε αριστερά, στο δεύτερο δεξιά, δεξιά και αριστερά. Κάντε μερικές φορές κλικ στους στρατιώτες στο βάθος. Κάντε κλικ στο χιόνι, στα δεξιά του Ventura. Χρησιμοποιήστε την αμφίεση (Master of Disguise) για να κατεβείτε. Αφού μιλήσετε λίγο με τους στρατιώτες, κάντε κλικ στο κίτρινο δοχείο της βενζίνης. Μιλήστε με τους στρατιώτες και αποκαλύψτε το τεράστιο χιονο-όχημα. Μιλήστε ξανά στους στρατιώτες μέχρι να κάνουν push-ups(!) και κάντε πάλι κλικ στο δοχείο για να το πάρετε. Επιβιβαστείτε στο όχημα και πηγαίνετε δεξιά, αριστερά, αριστερά και δεξιά. Στην καλύβα, χρησιμοποιήστε το τσεκούρι για να σπάσετε την πόρτα. Μέσα στην καλύβα, κάντε κλικ στο καλαθάκι για να πάρετε ένα χαρτί. Κάντε κλικ στο πράσινο κιλίμι και προτού τελειώσει το sequence, κάντε κλικ στο κόκκινο πλήκτρο. Μπείτε στο άνοιγμα που παρουσιάζεται. Χρησιμοποιήστε το up arrow key για να περάσετε από τις φωτιές (με λίγη εξάσκηση δεν θα δυσκολευθείτε). Μόλις περάσετε, κάντε κλικ



στον κόκκινο μοχλό για να κλείσετε τις φωτιές και μπείτε στην πόρτα. Προχωρήστε στο διάδρομο, χωρίς να μπείτε σε καμία από τις δύο πρώτες πόρτες που θα συναντήσετε. Ανεβείτε τη σκάλα και μπείτε στην επάνω πόρτα. Στο σκύλο που σας απειλεί, δώστε (τι άλλο;) το κόκαλο. Προχωρήστε αριστερά και πατήστε το διακόπτη.

Στο επόμενο δωμάτιο βρίσκετε τα χαμένα σκυλιά των Εσκιμώων. Κάντε κλικ στο computer και δώστε το password "press" από το χαρτί που έχετε στο inventory σας. Μέσω των μενού, απενεργοποιήστε την "extraction security" και την "control box security" και ενεργοποιήστε την "elevator backup power". Βγείτε και πηγαίνετε στο ντουλάπι. Ανοίξτε το, μετακινήστε τον Ventura και κάντε κλικ στις κονσέρβες για να τις μετακινήσετε. Κάντε πάλι αριστερά και πάρτε το λοστό.

Γυρίστε στο πρώτο δωμάτιο και χρησιμοποιήστε το μοχλό για να ανοίξετε τον ηλεκτρικό πίνακα. Κάντε κλικ σε αυτόν και χρησιμοποιήστε τα πλήκτρα για να απενεργοποιήσετε τα "prods" των σκυλιών (κλικ στο κόκκινο, μετά στο μπλε και κατεβάστε το μοχλό). Ξανά κλικ και θα ανοίξετε τις πόρτες των κλουβιών (κλικ στο κόκκινο, μετά στο πράσινο και κατεβάστε το μοχλό). Πηγαίνετε στο χώρο των σκυλιών και κάντε κλικ σε αυτά για να τα ελευθερώσετε. Αφού σας δείξουν την ευγνωμοσύνη τους, τα στέλνετε στους Εσκιμώους. Βγείτε στους διαδρόμους. Κατεβείτε τη σκάλα και μπείτε στο κάτω δωμάτιο. Ανοίξτε την πόρτα του φράχτη, τραβήξτε το μοχλό για να σταματήσει η μηχανή και ανοίξτε την πόρτα για να ελευ-

θερώσετε τις καημένες τις φώκιες. Πηγαίνετε προς τα δεξιά και μπείτε στην πρώτη πόρτα που είχατε συναντήσει. Κάντε κλικ στο λουτρό και κλικ στα βαρέλια στα αριστερά. Χρησιμοποιήστε το λοστό στα βαρέλια και πάρτε την shipping label που βρίσκεται στο κάτω μέρος ενός από αυτά. Κάντε κλικ στο λουτρό για να ξεκινήσει το πάρτι! Επιστρέψτε στο χώρο που υπήρχαν οι φωτιές και βγείτε έξω από την καλύβα. Επιστρέφετε στο διαμέρισμα του Ventura.



ΣΤΟ ΔΙΑΜΕΡΙΣΜΑ (3)

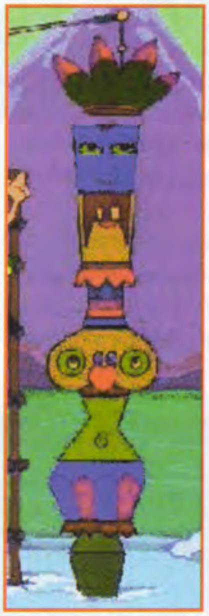
(Εάν σας περιμένει κάποιος έξω από την πόρτα, δώστε του χρήματα για να τον ξεφορτωθείτε.) Χρησιμοποιήστε πάλι το κλειδί σας για να μπείτε μέσα. Απαντήστε στο χτύπημα της πόρτας και μιλήστε στον Shickadance, μέχρι να φύγει. Κάντε κλικ στο φορητό computer. Θα δείτε τη Web page της Xotica. Κάντε κλικ στο κάτω icon με τα καλλυντικά. Κάντε click'n'drag το icon Sea Spray στο μεγάλο x κάτω δεξιά. Κάντε κλικ στο κάτω icon με το σεντούκι. Κάντε click'n'drag το icon Necklace of Thetys στο x. Κάντε κλικ στο κάτω icon με τα μπαστούνια του golf. Κάντε click-'n'drag το icon Pearl Handled Pool Cues και μετά το icon Eagle Eye Binoculars στο x. Ολοκληρώνεται ο παράξενος μετασχηματισμός και σας ζητείται id και password. Δώστε Jacques και Nemo αντίστοιχα. Κάντε κλικ στο κάτω icon με τη σελίδα χαρτιού.

Παραγγείλτε το Seal Oil και μετά το Baby Whale Blubber Gel. Τέλος, κάντε κλικ στο Special Offer και μετά στο Place Order όσες φορές χρειάζεται για να τελειώσετε με τη Web page. Απαντήστε στο χτύπημα της πόρτας. Μιλήστε με την Vanella Sundae και πηγαίνετε μαζί της στη Βαυαρία.

ΣΤΗ ΒΑΥΑΡΙΑ

Μόλις φύγει η Vanella από το δωμάτιο, πάρτε την άσπρη access card από το δάπεδο. Πηγαίνετε στο παράθυρο αριστερά και κάντε κλικ να το ανοίξετε. Εμφανίζεται ο Phatteus Lardus (ο εγκέφαλος-κακός) και μιλάτε. Στο Communications room που σας πηγαίνει, κάντε τρεις φορές κλικ στο panel αριστερά για να ενοχλήσετε τον Phatteus.

Προχωρήστε κάτω αριστερά και κάντε κλικ στο μεγάλο καλώδιο που υψώνεται προς τα πάνω (τον καημένο τον Ventura!). Μπείτε στο εργαστήριο δεξιά και ο Phatteus θα σας ακολουθήσει. Προχωρήστε μαζί του. Στα πρώτα κλουβιά με τα ζώα προχωρήστε δεξιά για να σας μιλήσει ο Phatteus και να συνεχιστεί το tour. Ακολουθήστε τον μέχρι τη μεγάλη κυκλική αίθουσα με τα φυλακισμένα ζώα. Αφού τελειώσει με όσα λέει, κάντε κλικ σε όλα τα κλουβιά και ο Ventura θα αρνηθεί την πρότασή του. Στο δωμάτιο που σας ρίχνουν, προσπαθήστε να ανοίξετε την πόρτα. Ανοίξτε την ντουλάπα. Ανοίξτε το παράθυρο και βγείτε έξω. Προχωρήστε αριστερά και σκαρφαλώστε στον κισσό μέχρι τη στέγη. Χρησιμοποιήστε τις δορυφορικές συντεταγμένες (από το χαρτί του inventory) στη δορυφορική κεραία. Κατεβείτε στη μαρκίζα και προχωρήστε δεξιά. Κατεβείτε με τη βοήθεια του κισσού και μπείτε στο πιο αριστερά παράθυρο. Βγείτε από το δωμάτιο και κατεβείτε με τις σκάλες στο χώρο όπου βρίσκεται η πανοπλία. Κάντε κλικ στον πέλεκυ και μπείτε στη μυστική πόρτα. Βρίσκεστε στο Communications room! Κάντε κλικ στο panel για να δείτε το διάγραμμα. Λύστε το από τα αριστερά προς τα δεξιά, σύμφωνα με τη σχετική εικόνα. Αν το σήμα είναι ασθενές, πρέπει να ξαναπάτε στην κεραία της στέγης και να ξαναβάλετε τις συντεταγμένες. Στο panel πρέπει μετά να λέει "Connect". Γυρίστε στο δωμάτιο και πηγαίνετε δεξιά στο εργαστήριο. Χρησιμοποιήστε την access card για να μπείτε μέσα. Η Vanella σας πιάνει και ο Ventura βρίσκεται δεμένος υπό την απειλή του laser. Στο τραπεζάκι με τα χειρουργικά εργαλεία κάντε κλικ στο όργανο-καθρέφτη και ο Spike θα σας ελευθερώσει. Κατεβείτε στα άδεια κλουβιά και προχωρήστε δεξιά μέχρι τη σκηνή. Χρησιμοποιήστε το κοστούμι και η όπερα αρχίζει! Η Vanella σας αναγνωρίζει και σας επιτίθεται. Επιλέξτε "Be nice to Spike" και κάντε κλικ στο σωστό σακί με άμμο που βρίσκεται ψηλά, για να το ρίξει ο Spike στο κεφάλι της Vanella. Χρησιμοποιήστε το κανόνι για να τη στείλετε στο αποχωρητήριο που βρισκόταν προηγουμένως ο Phatteus! Τραβήξτε το μοχλό στα δεξιά για να ελευθερώσετε τα ζώα. Ο Phatteus σας επιτίθεται από ψηλά με το laser και ξεκινά το Laser Dodge game. Χρησιμοποιήστε τα right και left arrows για να πάτε από κολόνα σε κολόνα. Πατήστε το down arrow για να κρυφτείτε πίσω τους και πατήστε Enter για να κοροϊδέψετε τον Phatteus. Κάθε φορά που το κάνετε αυτό, καταστρέφει τις κολόνες εκνευρισμένος. Αφού τις καταστρέψει ολοκληρωτικά, τα ζώα δραπετεύουν και το παιχνίδι τελειώνει. Ο Ace Ventura τα κατάφερε, χάρη στη βοήθειά σας! ■



Για τους φίλους του GameNet το καλοκαίρι προβλέπεται ιδιαίτερα θερμό, αφού οι δύο μεγάλοι διαγωνισμοί μας στο Warcraft II και το TetriNet χαλάνε κόσμο! Αυτόν το μήνα θα διαβάσετε όλες τις εξελίξεις και, βέβαια, θα μάθετε τα μέχρι στιγμής αποτελέσματα και τη βαθμολογία των ομάδων.

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
Vantor, The Last Sword Fighter

TETRINET

Πολυάριθμοι οι φίλοι του Tetris, δεν άφησαν την ευκαιρία να πάει χαμένη. Ετσι, ο διαγωνισμός μας στο TetriNet σημείωσε μεγάλη επιτυχία επιδεικνύοντας πολλές και αξιόλογες συμμετοχές. Ας δούμε τις ομάδες που δημιουργήθηκαν - σε παρένθεση το όνομα κάθε ομάδας:

1 (Voodoo): voodoo, xantho, aloupi, grey
2 (Dukers): pako, astrea, masterlord, akira
3 (Νεκροθάφτες): feanor, igognito, kicker, pyrros
4 (Losers): ppanther, stelios, pis, cyber
5 (Javas): poromenos, aarrow, habhouse, cast4
6 (Shadows): beholder, fredos, shadow, them
7 (Dreamers): panoramix, darkseer, warlord, bpulse
8 indigo, lantz, spyman, zombie
9 (Υπαινιγμός): conphil, fotias, larris, bamees, cue

Η ομάδα 8 τελικά δεν εμφανίσθηκε σε κανέναν αγώνα του διαγωνισμού (αναφέρουμε τα μέλη της απλώς για την ιστορία) και έτσι ακυρώθηκε από τη συνέχειά του. Ας δούμε, όμως, τα αποτελέσματα στις μέχρι στιγμής αγωνιστικές:

Σάββατο 7/6
1 (Voodoo) - 2 (Dukers) 1-2
3 (Νεκροθάφτες) - 4 (Losers) 0-2
5 (Javas) - 9 (Υπαινιγμός) 1-2

Κυριακή 8/6
4 (Losers) - 5 (Javas) 0-2
2 (Dukers) - 3 (Νεκροθάφτες) 0-2

Σάββατο 14/6
2 (Dukers) - 4 (Losers) 1-2
5 (Javas) - 7 (Dreamers): 2-0
1 (Voodoo) -3 (Νεκροθάφτες) 0-2

Κυριακή 15/6
4 (Losers) - 6 (Shadows) 0-2
7 (Dreamers) - 9 (Υπαινιγμός) 0-2
2 (Dukers) - 5 (Javas) 0-2

Σάββατο 21/6
6 (Shadows) - 7 (Dreamers) 2-0
3 (Νεκροθάφτες) - 5 (Javas) 2-0
1 (Voodoo) - 4 (Losers) 2-0
2 (Dukers) - 9 (Υπαινιγμός) 0-2

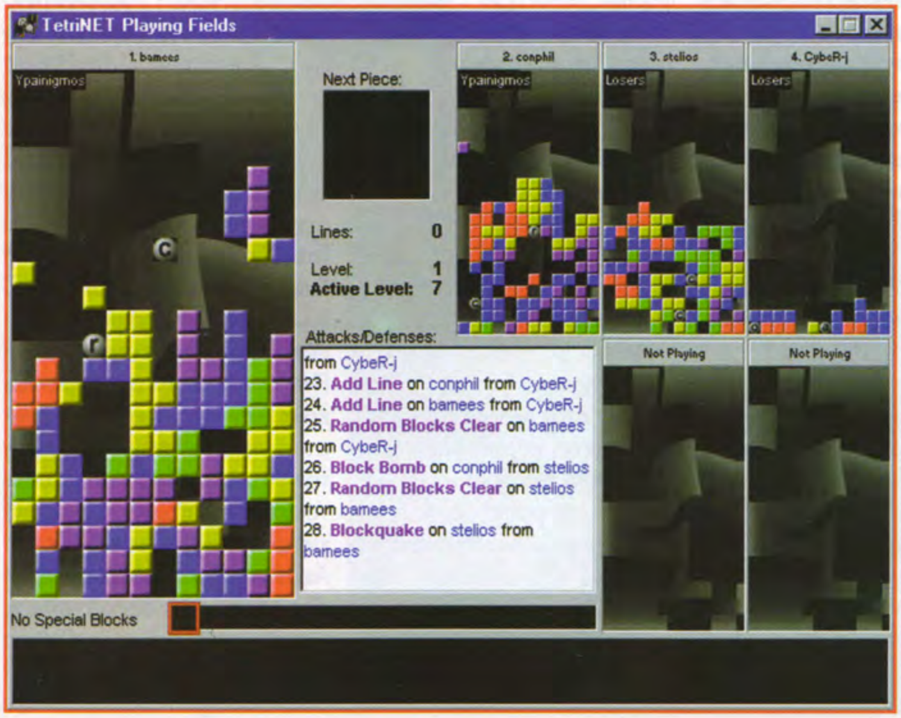
Κυριακή 22/6
3 (Νεκροθάφτες) - 6 (Shadows) 0-2
2 (Dukers) - 7 (Dreamers) 0-2
4 (Losers) - 9 (Υπαινιγμός) 0-2

Σάββατο 28/6
2 (Dukers) - 6 (Shadows) 0-2
χωρίς αγώνα (οι Dukers δεν προσήλθαν)
1 (Voodoo) - 5 (Javas) 2-0
3 (Νεκροθάφτες) - 9 (Υπαινιγμός) 0-2

Κυριακή 29/6
4 (Losers) - 7 (Dreamers) 2-0

Η βαθμολογία μέχρι τώρα:
Υπαινιγμός (9)......6 αγ. 23β.
Shadows (6)......5 αγ. 20β.
Javas (5)......7 αγ. 20β.
Νεκροθάφτες (3)......7 αγ. 19β.
Losers (4)......8 αγ. 19β.
Dukers (2)......8 αγ. 13β.
Dreamers (7)......6 αγ. 12β.
Voodoo (1)......4 αγ. 11β.

Λόγω της ακύρωσης της ομάδας 8 από το διαγωνισμό, θα πρέπει να διευκρινίσουμε πως κάθε ομάδα έλαβε 4 βαθμούς χωρίς αγώνα, την ημέρα και ώρα που είχε κληρωθεί να παίξει εναντίον της.



WARCRAFT II

Το Warcraft II είναι στ' αλήθεια το παιχνίδι που άντεξε τη δοκιμασία του χρόνου. Δύο χρόνια πέρασαν από την κυκλοφορία του και όμως συνεχίζει να κλέβει τις καρδιές των φίλων του GameNet, επιβεβαιώνοντας καθημερινά την πάντοτε υψηλή δημοτικότητά του. Δεν θα ήταν, συνεπώς, δυνατό να μην προκηρύξουμε ακόμα έναν διαγωνισμό στο δημοφιλέστερο strategy όλων των εποχών. Ας δούμε, καταρχήν, τις ομάδες που σχηματίσθηκαν:

1. pako, poromenos, pis, igognito
2. stelios, feanor, hellas, cyber
3. warlord, grey, bamees, blackadder, cue
4. kerk, observer, panoramix, bpulse
5. shadow, fredos, beholder, warman
6. riegel, ppanther, rigger, tiger
7. toufas, fotias, them, xantho
8. void, nid4spid, spyman, pentiumo, zerocool, darkseer, indigo

Περνάμε, τώρα, στα αναλυτικά αποτελέσματα. Στα στατιστικά των παικτών αναγράφονται κατά σειρά τα: units, buildings, gold, lumber, oil, kills και razings.

Παρασκευή 6/6

1-2: Ο igognito (ομάδα 1) κέρδισε τον stelio, αφού επιτέθηκε γρήγορα με grunts και αιφνιδίασε τον αντίπαλό του, ο οποίος οδηγήθηκε σε σύντομη εγκατάλειψη (πίστα Skull Isle).

Τα στατιστικά:

igognito (1)..........61/15/46900/3400/0/57/1
stelios (2)...............57/10/31800/2800/0/34/0

6-8: Οι footmen του tiger (6) κατατρόπωσαν με total elimination τον άπειρο pentiumo (8) (πίστα Skull Isle).

Τα στατιστικά:

tiger (6)...........30/12/23400/500/0/12/8
pentiumo (8) 12/8/2200/100/0/0/0

3-4: Οι panoramix και bpulse (4) κατάφεραν να επικρατήσουν σε έναν σκληρό αγώνα εναντίον των grey και blackadder (3) (πίστα Skull Isle).

Τα στατιστικά:

panoramix (4)....68/13/42000/2300/0/65/10
bpulse (4) 39/12/21500/400/0/8/0
grey (3) 25/8/10200/300/0/20/2/
blackadder (3).....48/15/30000/5500/0/55/1

Σάββατο 7/6

4-5: Η γρήγορη επίθεση του panoramix με level 4 grunts αιφνιδίασε τον εχθρό (shadow/fredos) και σε συνδυασμό με την υποστήριξη και κάλυψη του bpulse απέδωσε μία γρήγορη νίκη στην ομάδα 4 (πίστα Gold seperates east from west).

Τα στατιστικά:

panoramix (4)......48/13/35000/3700/0/42/4
bpulse (4)...........38/15/34900/10500/0/1/16
fredos (5)..........................15/8/3200/200/0/2/0
shadow (5) 28/12/14900/625/0/8/0

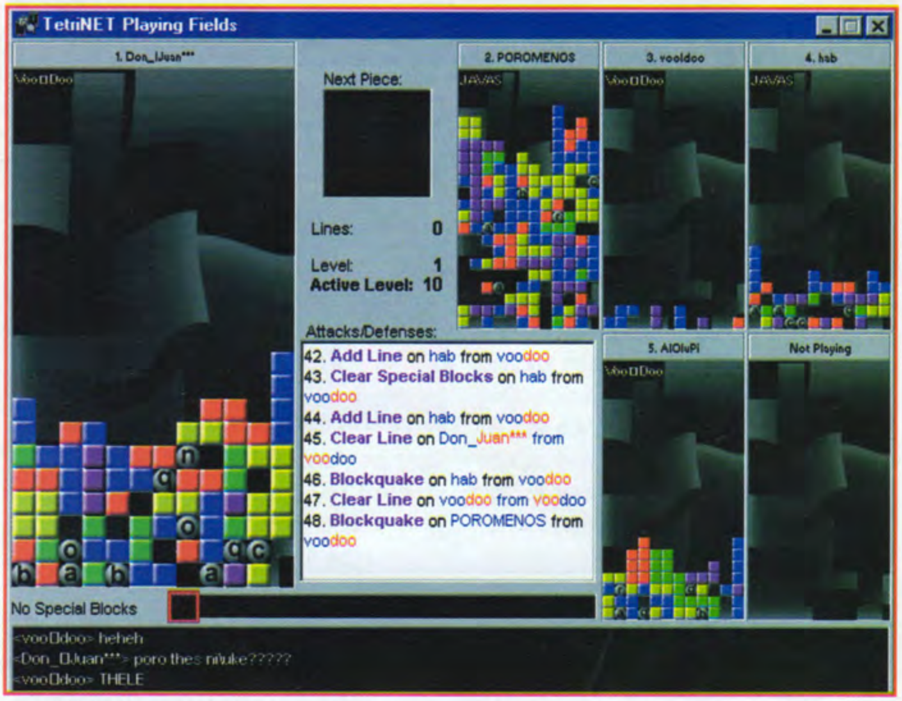
2-3: Ο blackadder, έπειτα από σκληρή μάχη με grunts, αιφνιδίασε τον cyber επενδύοντας σε lumber mill, stronghold και ogre mound και κατάφερε με τους level 5 ogres του να κερδίσει το παιχνίδι για την ομάδα 3 (πίστα Garden of war).

Τα στατιστικά:

Blackadder (3).....100/25/83570/14100/0/85/4
cyber (2)......................92/13/56300/2300/0/53/0

Παρασκευή 13/6 (πίστα Bridge to bridge combat σε όλους τους αγώνες)

2-4: Οι ogres του stelios (2) νίκησαν σχετικά γρήγορα τους grunts του observer (4), όμως ο bpulse (4) με τη σειρά του αποτέλειωσε τον cyber (2) για να εξελιχθεί στη συνέχεια μια σκληρή ένας προς έναν μονομαχία με τελικούς νικητές τους ogres του bpulse.



Τα στατιστικά:

stelios (2).......104/17/76650/10250/0/150/2
cyber (2)................87/14/45400/2500/0/29/0
observer (4) 63/16/37790/3200/0/26/0
bpulse (4)....158/22/121320/26375/0/163/9

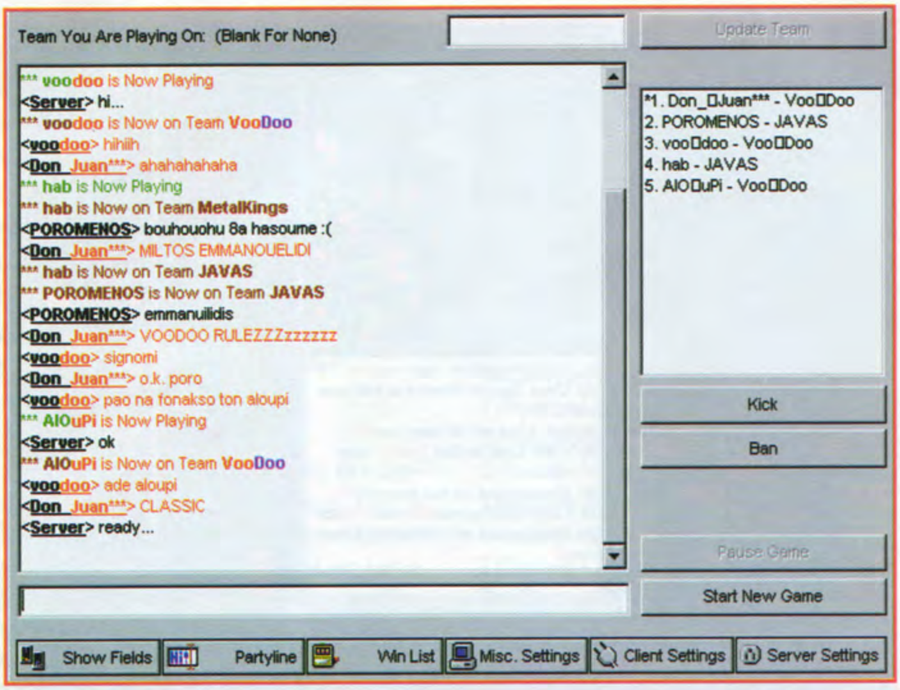
5-7: Ο them (7) με level 3 grunts εξόντωσε γρήγορα τον fredos (5) που άργησε να αναπτυχθεί. Στη συνέχεια εξολόθρευσε και τον shadow (5), ενώ ο xantho (7) ετοίμαζε... καλού-κακού την άμυνα της ομάδας!

Τα στατιστικά:

shadow (5) 37/16/21500/1250/0/20/0
fredos (5) ....(5) 24/9/10400/100/0/6/0
xantho (7)................63/26/48470/9000/0/0/0
them (7)...............73/21/59680/8150/0/60/22

1-3: Poromenos και igognito (1) με ομαδική





συνδυασμένη επίθεση στον warlord (3) κατατρόπωσαν γρήγορα την αντίστασή του. Στη συνέχεια, οι level 5 ogres του igognito αποτέλειωσαν και τον bamees (3).

Τα στατιστικά:

poromenos (1)......57/19/46500/7250/0/38/3
igognito (1).........59/16/44230/10625/0/67/0
warlord (3)..............51/12/30100/1900/0/29/0
bamees (3)............65/18/41700/4600/0/34/0

Σάββατο 14/6 (πίστα spiral σε όλους τους αγώνες)

4-6: Riegel και rigger (6) έκαναν συνδυασμένη επίθεση με δράκους και level 3 ogres στον bpulse (4) που πιάστηκε απροετοίμαστος και η αντίστασή του δεν άργησε να καμφθεί. Στη συνέχεια, έγινε μάχη για το ορυχείο του bpulse, μια και ο observer, ο οποίος είχε απομείνει να μάχεται μόνος από την ομάδα 4, ήταν πολύ ισχυρός. Τελικά, η ομάδα 6 επικράτησε με μερικό σκορ (227-121).

Τα στατιστικά:

bpulse (4)...................69/26/62310/13475/0/23/0
observer (4)...........82/42/108220/19075/0/93/1
riegel (6)....89/28/102510/31725/41300/78/14
rigger (6)..................96/30/127900/25800/0/59/4

3-8: Η ομάδα 8 δεν προσήλθε, οπότε η 3 κέρδισε χωρίς αγώνα.

1-7: Ο igognito (1) αιφνιδίασε τον them (7) υπερκαλύπτοντας τις απώλειες του poromenos (1) από τον xantho (7). Ο xantho εγκατέλειψε στη συνέχεια δίνοντας τη νίκη στην ομάδα 1.

Τα στατιστικά:

poromenos (1).......41/22/49500/10725/4800/11/3
igognito (1).............55/24/61610/17225/6300/50/2
them (7).....................39/20/41870/12375/3200/20/2
xantho (7)......................34/13/18100/3750/4900/8/0

Παρασκευή 20/6

3-5: Ο warlord (3) κατάφερε να φτιάξει αρκετούς ogres γρηγορότερα από τον fredos (5), κάτι που στάθηκε μοιραίο για την έκβαση του παιχνιδιού (πίστα Bridge to bridge combat).

Τα στατιστικά:

warlord (3).....117/26/90780/18150/0/84/18
fredos (5)................84/19/55680/5600/0/48/0

1-4: Igognito (1) και panoramix (4) βρέθηκαν σε πολύ κοντινές θέσεις. Ο panoramix εντόπισε πρώτος τον αντίπαλο και τον αιφνιδίασε, μη αφήνοντάς του περιθώρια ανάπτυξης από τα πρώτα κιόλας λεπτά (πίστα Goldmines).

Τα στατιστικά:

igognito (1)..............25/10/11000/1000/0/8/0
panoramix (4).......33/11/17000/1600/0/25/1

6-7: Ο them (7) επιτέθηκε πρώτος και κατάφερε να λυγίσει την άμυνα του πρωταθλητή tiger (6), ο οποίος εγκατέλειψε λίγο προτού πέσει το Great Hall του, για να γίνει έτσι η μεγάλη έκπληξη του διαγωνισμού (πίστα Garden of war).

Τα στατιστικά:

tiger (6).........47/17/34900/3550/0/21/0
them (7)........49/16/43200/2600/0/23/0

Σάββατο 21/6

5-8: Η ομάδα 5 δεν εμφανίσθηκε και, έτσι,



η ομάδα 8 κέρδισε χωρίς αγώνα.

3-6: Τα level 3 Ogre Juggernaughts του riegel (6) επικράτησαν απόλυτα τόσο στη θάλασσα όσο και στην... ξηρά, αφού ο blackadder (3) έκανε το λάθος να χτίσει το Stronghold του πολύ κοντά στις ακτές (πίστα Fierce ocean combat).

Τα στατιστικά:

blackadder (3)............51/23/43940/9975/2600/9/0
riegel (6).............57/23/50560/15325/20000/46/14

2-7: O stelios (2), αν και κλαιγόταν πως δεν έχει ξαναπαίξει σε θάλασσα, ανέπτυξε γρήγορα τις ναυτικές δυνάμεις του και κατέπνιξε την αντίσταση του them (7), ο οποίος άργησε να φτιάξει πλοία χάνοντας πολύτιμο χρόνο... (πίστα The four corners).

Τα στατιστικά:

stelios (2)...39/18/59410/15350/0/49/8
them (7).....55/24/40000/12375/0/21/0

Παρασκευή 27/6

2-6: Η συνδυασμένη γρήγορη επίθεση της ομάδας 6 (riegel και tiger) πρώτα στον stelios και μετά στον cyber δεν άργησε να αποφέρει καρπούς... (πίστα A continent to explore)

Τα στατιστικά:

stelios (2).......................46/9/21500/400/0/22/0
cyber (2).................63/13/40860/2800/0/47/0
riegel (6)................68/14/42840/3000/0/51/5
tiger (6)...................54/14/51560/5100/0/53/1

1-5: O fredos (5), μη έχοντας κάνει upgrades, έγινε γρήγορα έρμαιο των διαθέσεων του poromenos (1). O fredos κατάφερε τελικά να ανακάμψει, όμως στη συνέχεια poromenos και igognito (1) επιτέθηκαν με ogre-mages level 8 και δράκους στο συμπαίκτη του shadow, τον οποίο και αποτέλειωσαν σύντομα. O fredos συνέχισε να έχει προβλήματα ανάπτυξης και τα transports του poromenos κατέφθασαν εκ νέου στο έδαφός του με άγριες διαθέσεις που δεν άργησαν να φέρουν και αποτέλεσμα... (πίστα Rivers)

Τα στατιστικά:

poromenos (1).......75/37/105630/26350/10300/44/25
igognito (1).....63/30/109260/37725/28900/50/11
shadow (5)...........................49/16/38700/6725/0/9/0
fredos (5)...........................44/24/47550/11175/0/20/0

4-8: Η ομάδα 4 κέρδισε χωρίς αγώνα, αφού η 8 δεν εμφανίστηκε στο πεδίο της μάχης.

ΟΙ ΦΙΛΟΙ ΤΟΥ GAMENET



Ο ιδιαίτερα αγαπητός σε όλους τους παίκτες του GameNet, Captain Kerk (κατά κόσμον Κυριάκος Ντουσσάκης), είναι ο φίλος που παρουσιάζουμε αυτόν το μήνα από τη στήλη. Ο καπετάνιος μας είναι ένας εκ των χρηστών που "έχτισαν" το GameNet, αφού είναι μαζί μας από τις πρώτες κιόλας ημέρες της λειτουργίας του, το δε εστιατόριο του οποίου είναι ιδιοκτήτης στην Καλλιθέα έχει πλέον καθιερωθεί ως ο τόπος διεξαγωγής των περισσότερων meetings που διοργανώνονται ανάμεσα στους παίκτες του GameNet (εκεί λαμβάνει χώρα το συνήθως αποκαλούμενο "MasaNet"). Ο Captain Kerk, ο οποίος προτιμά να γράφει ανορθόγραφα το nickname του για να καταλαβαίνουν όλοι αμέσως την προέλευσή του (περιττό, βέβαια, να σας πω πως πρόκειται για το όνομα του πρώτου κυβερνήτη του Star Trek, η σωστή γραφή του οποίου είναι Kirk), συγκαταλέγεται στους πλέον φανατικούς οπαδούς των multiplayer games, προτιμώντας ιδιαίτερα όσα ανήκουν στην κατηγορία των strategy. Αδυναμία του το Warcraft, είναι όμως και φανατικός adventurάς όχι μόνο στα παιχνίδια αλλά και στη ζωή. Οπως θα διαβάσετε και σε άλλη στήλη του περιοδικού, ετοιμάζεται να ταξιδέψει μέσα στο κατακαλόκαιρο στις κοιλάδες των Ινκας στο Περού, παρέα με έναν άλλο γνωστό τρελό, τον "δικό μας" Αντρέα Τσουρινάκη! Προβλέπω τα adventure reviews του τεύχους Σεπτεμβρίου να γράφονται από υψόμετρο 3.000 μέτρων σε κανένα παρατηρητήριο για κόνδορες ή σε καμιά ζούγκλα του Αμαζονίου (αυτά ακούει ο Πατρίκος και αρχίζει τελευταία να έχει τάσεις αυτοκτονίας)...

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αφήσουμε και γι' αυτόν το μήνα. Ελπίζω το καλοκαίρι να αφήσετε τα έρημα τα PCιά σας να ξεκουραστούν λίγο και να απολαύσετε τον ήλιο και τη θάλασσα. Οσο για μας, εδώ στο PC MASTER, κολυμπάμε ήδη αλλά, δυστυχώς, στον ιδρώτα, μια και τα air conditions ακολουθώντας πιστά το νόμο του Μέρφι βρήκαν την κατάλληλη εποχή για να χαλάσουν... Κανένα whirlwind spell, βρε παιδιάααααα!

Σάββατο 28/6

1-6: Ο poromenos (1) είχε την ατυχία να βρεθεί πολύ κοντά στους riegel και rigger (6), οι οποίοι τον διέλυσαν σύντομα με οργανωμένες επιθέσεις. Μόνος πια ο igognito, έγινε γρήγορα έρμαιο της ομάδας 6... (πίστα Crossover)

Τα στατιστικά:

igognito (1)...........75/16/52650/8775/0/53/1
poromenos (1)........26/12/11500/100/0/19/0
riegel (6)................71/18/56880/6700/0/51/8
tiger (6)...................59/14/51660/6000/0/48/7

2-8: Οι level 5 grunts του hellas (2) συνέτριψαν τον άπειρο zerocool που δεν μπόρεσε καν να αντιδράσει... (πίστα Death in the middle)

Τα στατιστικά:

hellas (2).........26/13/24880/2425/0/8/7
zerocool (8)........................8/9/990/0/0/2/0

4-7: Ο bpulse (4) επικράτησε κάνοντας γρήγορη επίθεση, λυγίζοντας έτσι την αντίσταση που πρόβαλε στην αρχή ο them... (πίστα πίστα Goldmines)

Τα στατιστικά:

bpulse (4)..........34/9/16900/100/0/30/0
them (7)..........30/10/12400/600/0/13/0

Η βαθμολογία μέχρι σήμερα:

Ομάδα 4 19β. 7 αγ.
Ομάδα 6 16β. 6 αγ.
Ομάδα 1 14β. 6 αγ.
Ομάδα 3 12β. 6 αγ.
Ομάδα 2 10β. 6 αγ.
Ομάδα 7 09β. 5 αγ.
Ομάδα 8 05β. 5 αγ.
Ομάδα 5 04β. 5 αγ.

• Οι εικόνες που διακοσμούν αυτόν το μήνα τη στήλη μας είναι αυθεντικά screenshots από αγώνες των δύο διαγωνισμών μας.

■

Role Playing Games

WEATHERLIGHT



Μετά την απαγωγή της Sisay του Weatherlight, το υπόλοιπο πλήρωμα του ιπτάμενου σκάφους θα διακινδυνεύσει τα πάντα προκειμένου να την απελευθερώσει! Από το λιμάνι της αυτοκρατορικής Benalia μέχρι το μυστηριώδες δάσος του Llanowar και την "καρδιά" του ηφαιστείου του Bogarday, μια ατέλειωτη περιπέτεια τους περιμένει.

Επιβιβασθείτε και εσείς στο Weatherlight και γνωρίστε τις συγκινήσεις που σας επιφυλάσσει!

Expansion για το Magic the Gathering/Διατίθεται σε boosters των 15 καρτών/Τιμή κάθε booster 1.000 δρχ.

VAMPIRE: THE DARK AGES COMPANION



Ανακαλύψτε τα μυστικά που σας περιμένουν στα βάθη της Μεγάλης Νύχτας. Στο βιβλίο αυτό θα βρείτε πολλές καινούριες πληροφορίες για το Vampire: The Dark Ages, που ενδιαφέρουν παίκτες αλλά και storytellers.

Νέες οικογένειες, πειθαρχίες και δυνάμεις, λεπτομέρειες για τους Μαυριτανούς, Μογγόλους και ειδωλολάτρες, νέοι κανόνες για ξιφομαχίες και τοξοβολία. Βοήθημα για το Vampire: The Dark Ages (White Wolf)/ Τιμή 5.400 δρχ.

MAGIC THE GATHERING: PORTAL



Με το Portal κάνετε το πρώτο βήμασας στον συναρπαστικό κόσμο στρατηγικής και φαντασίας του Magic. Σας βοηθά με τον καλύτερο τρόπο να κατανοήσετε όλες τις λεπτομέρειες του πρώτου και δημοφιλέστερου παγκόσμια συλλεκτικού παιχνιδιού με κάρτες. Μειώστε το σκορ του αντιπάλου σας από το 20 στο 0, προτού προλάβει αυτός να σας κάνει το ίδιο. Το Portal διατίθεται σε βασικές συσκευασίες των δύο προκατασκευασμένων decks, μαζί με οδηγό παιχνιδιού και βιβλίο κανόνων, και σε boosters των 15 καρτών.



Τιμή συσκευασίας 3.000 δρχ./ Τιμή booster 1.000 δρχ.

MIDDLE-EARTH THE LIDLESS EYE

Συλλεκτικό παιχνίδι με κάρτες βασισμένο στα δημοφιλή βιβλία του J.R.R. Tolkien: The Hobbit και The Lord of the Rings. Είναι σχεδιασμένο για 1 έως 9 παίκτες που ο καθένας τους φτιάχνει τη δική του μοναδική τράπουλα.

Κάθε παίκτης παίζει έναν από τους εννέα Nazgul, τους σκοτεινούς Ringwraiths που υπηρετούν τον κακό Sauron. Με τον δικό σας Nazgul καλείσθε να συναγωνισθείτε τους άλλους Ringwraiths για το ποιος θα δώσει στον άρχοντα των δακτυλιδιών τη μέγιστη δύναμη.

Το Lidless Eye συνδυάζεται με το Middle-Earth: The Wizards καθώς και όλα τα υπόλοιπα προϊόντα του συλλεκτικού Middle Earth. Πολεμήστε ενάντια στους πέντε Μάγους και τους Ελεύθερους Λαούς με απώτερο στόχο τον έλεγχο των Τάξης Πραγμάτων στη Μέση Γη.

Περιορισμένης κυκλοφορίας έκδοση/Διατίθεται σε decs των 76 καρτών και boosters των 15 καρτών/Τιμή κάθε deck 3.300 δρχ./Τιμή booster 1.000 δρχ.



ΑΓΩΝΙΣΘΕΙΤΕ ΜΕ ΤΟΥΣ ΚΑΛΥΤΕΡΟΥΣ ΣΤΗΝ ΚΟΠΕΓΧΑΓΗ!



Στις 6-7 Σεπτεμβρίου θα γίνει στην Κοπεγχάγη το Grand Prix του Magic The Gathering. Οι 32 πρώτοι παίκτες θα μοιραστούν το έπαθλο των $10.000, ενώ οι 8 πρώτοι προκρίνονται στο Pro Tour του Σικάγο τον Οκτώβριο του '97. Παίζουν Mirage-Visions-WL Standard (Type II).

VAMPIRE: THE DARK AGES



Περιέχει όλα όσα χρειάζεστε για τους καταραμένους του μεσαίωνα, δίνοντας παράλληλα στους παίκτες την ευκαιρία να γνωρίσουν γεγονότα που επηρέασαν την εποχή μας. Δείτε από κοντά την άνθηση μιας νέας οικογένειας των Tremere, καθώς και τη Γέννηση της Kimais των Αναρχικών. Πολεμήστε κυνηγούς με τη δύναμη της Πίστης, καθώς και άγριους Lupines οι οποίοι ελέγχουν απόλυτα την ύπαιθρο όσο και οι Cainites ελέγχουν τις πόλεις.

Δόξα και τρόμος καραδοκούν στις σκιές του παρελθόντος... αλλά τα σκοτάδια των πόλεων δεν είναι τίποτα μπροστά στα σκοτάδια της ψυχής.

Βιβλίο με σκληρό εξώφυλλο της σειράς Storytelling/White Wolf/ Τιμή 8.400 δρχ.

ROLE PLAYING GAMES

MIDDLE EARTH

ΑΠΟ ΤΟ ROLE PLAYING ΣΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ ΜΕ ΤΙΣ ΚΑΡΤΕΣ

Το "ο άρχοντας των δαχτυλιδιών", το γνωστό βιβλίο του J.R.R. Tolkien, αποτελεί τη βάση της μυθολογίας της ηρωικής φαντασίας και έχει "μπολιάσει" τα περισσότερα παιχνίδια που εμπνέονται από αυτήν. Λέξεις όπως orcs, elves, hobbits είναι τόσο κοινές που δύσκολα ένας παίκτης μπορεί να συνειδητοποιήσει ότι πριν από τον Tolkien αυτές δεν υπήρχαν!

του Μίλτου Κύρκου

Ολα τα παιχνίδια ρόλων αναπαριστούν με κάποιον τρόπο την περιπέτεια μιας ομάδας διαφορετικών χαρακτήρων με ταιριαστές ή αντιθετικές ικανότητες στην προσπάθεια επίτευξης ενός σκοπού, είτε αυτός είναι η αναζήτηση κάποιου αντικειμένου είτε η εξόντωση κάποιου αποτρόπαιου (πάντα) εχθρού. Η Middle Earth είναι ο χώρος όπου διεξάγονται οι περιπέτειες του Tolkien και καλό είναι κάθε παίκτης παιχνιδιών ηρωικής φαντασίας να διαβάσει τα υπέροχα αυτά βιβλία, ώστε να κατανοήσει το βάθος που κάποιος φανταστικός κόσμος μπορεί να προσφέρει, τα συναισθήματα που μπορούν να γεννηθούν και το ρεαλισμό των πιο περίεργων χαρακτήρων. Ετσι, ξεμπερδεύει μια για πάντα με τους αφελείς που θεωρούν την ηρωική φαντασία ανάγνωσμα για παιδιά, απλοϊκή και γεμάτη κλισέ. Οπως λέει και το τραγούδι: "ασ' τους να λένε, ασ' τους να πουν!"

Το Middle Earth έχει καταστεί ένα από τα πιο ενδιαφέροντα και σοβαρά παιχνίδια ρόλων. Η Iron Crown, που το εκδίδει, έχει δώσει ιδιαίτερο βάρος στην πιστή αναπαράσταση του κόσμου του άρχοντα των δαχτυλιδιών, στην ανάπτυξη των χαρακτήρων μέσα στη λογική του κόσμου αυτού και στην ύπαρξη βάθους στο υλικό για τον Game Master. Βιβλία με έξοχη εικονογράφηση πληροφορούν τους παίκτες για μυθικές πόλεις, επικές μάχες, σκληρές συγκρούσεις, πόλεμο, θάνατο, θλίψη και χαρά. Η μαγεία της Middle Earth αγγίζει ακόμα και αυτούς που θέλουν ένα σκηνικό διαφορετικό, πιο ελεύθερο, που θα επιτρέπει στον Game Master να δημιουργήσει ο ίδιος το χώρο του. Τόσα στοιχεία μπορούν να "απαχθούν" από τα modules του Middle Earth και να αποτελέσουν και αυτά με τη σειρά τους τις βάσεις νέων κόσμων!

Τα τελευταία χρόνια ένα νέο είδος παιχνιδιών έχει δώσει ένα δυναμικό "παρών": τα παιχνίδια με συλλεκτικές κάρτες. Σε αυτά οι παίκτες ξεκινούν από ένα πακέτο καρτών, ο συνδυασμός των οποίων επιτρέπει στον παίκτη να εξοντώνει τον αντίπαλό του. Καθώς οι παίκτες τραβούν συνέχεια κάρτες από το πακέτο τους, δημιουργούν νέους συνδυασμούς, επιτίθενται ή αμύνονται, νικούν ή χάνουν. Το τυχαίο στη ροή των καρτών κάνει κάθε παιχνίδι διαφορετικό από όλα τα άλλα, η δε πληθώρα των καρτών επιτρέπει μια τεράστια γκά-



μα από συνδυασμούς που πολλές φορές δεν έχουν προβλέψει ούτε οι ίδιοι οι κατασκευαστές των παιχνιδιών αυτών! Αν προσθέσετε σε όλα αυτά τις εκπληκτικές εικονογραφήσεις των καρτών, έχετε μια ιδέα γιατί τα καρτοπαίχνιδα γνωρίζουν τόσο μεγάλη εξάπλωση, προσφέροντας ένα παιχνίδι που απαιτεί σκέψη, μελέτη αλλά και ένα γρήγορο και άνετο παίξιμο οποιαδήποτε στιγμή. Μόνο από το Magic The Gathering αυτήν τη στιγμή κυκλοφορούν περισσότερα από 2 δισεκατομμύρια κάρτες σε όλο τον κόσμο.

Μέσα σε αυτή την κοσμογονία, το Middle Earth έχει φυσικά τη θέση του. Εδώ και καιρό η ICE κυκλοφόρησε το Middle Earth: The Wizards, ένα παιχνίδι με συλλεκτικές κάρτες. Σε αυτό οι παίκτες ανταγωνίζονται μεταξύ τους για τη θέση του αρχηγού των δυνάμεων του Καλού και προσπαθούν να υπερισχύσουν των αντιπάλων τους, συγκεντρώνοντας περισσότερες δυνάμεις, χαρακτήρες, μαγικά αντικείμενα ή εξοντώνοντας επικίνδυνα τέρατα. Με εικονογράφηση εφάμιλλη αυτής των παιχνιδιών ρόλων (με όλες τις εικόνες από αυτό!) και έναν μηχανισμό που επιτρέπει ακόμα και τη δημιουργία σεναρίων που θα ακολουθήσουν οι παίκτες με τις κάρτες τους, το METW προσφέρει ένα ώριμο και δύσκολο παιχνίδι και απευθύνεται σε όλους όσοι αγαπούν την ηρωική φαντασία και τα quests.

Το νέο παιχνίδι της ICE με το όνομα Lidless Eye έρχεται να συμπληρώσει το METW, αν και μπορεί να παιχτεί και μόνο του. Ο Sauron, ο Σκοτεινός Αρχοντας, γύρισε στην Τρίτη Εποχή της Middle Earth για να πάρει την εκδίκησή του. Διστάζοντας, όμως, μια και είχε σχεδόν εξοντωθεί κατά τη διάρκεια της Δεύτερης Εποχής, αποφάσισε να συγκεντρώσει όσο πιο πολλές δυνάμεις μπορούσε προτού εξαπολύσει την εκστρατεία του. Ετσι, έστειλε τους εννέα Ringwraiths, προκειμένου να συγκεντρώσουν τις δυνάμεις του Σκότους, τα αντικείμενα που θα φανούν χρήσιμα και να εξοντώσουν όσους βρεθούν στο δρόμο τους, ώστε στο τέλος να ξεχωρίσει αυτός που θα ηγηθεί των δυνάμεών του στο πεδίο της μάχης. Ε, αν μπορέσουν να βρουν και να του επιστρέψουν και το One Ring, ακόμα καλύτερα!



Οι παίκτες, λοιπόν, παίζουν το ρόλο ενός φρικιαστικού Nazgul, που ανταγωνίζεται τους όμοιούς του για την πρωτοκαθεδρία. Στο "Ο άρχοντας των δαχτυλιδιών" ο Witch-King του Angmar οδήγησε της δυνάμεις του Sauron ενάντια στο Gondor, αλλά στο κατώφλι της νίκης ηττήθηκε από μια γυναίκα (Eowyn) και ένα hobbit (Merry).

Οι παίκτες κατασκευάζουν ένα deck από κάρτες (ανάλογα με το τι έχουν στη συλλογή τους και το είδος του παιχνιδιού που θα παίξουν) και κατεβάζουν τους χαρακτήρες που ελέγχουν στο τραπέζι. Αυτοί εξοπλίζονται με μαγικά αντικείμενα, όπλα, διάφορες ικανότητες (όλα αυτά υπό τη μορφή καρτών που τους ακολουθούν) και η περιπέτεια αρχίζει. Οι ομάδες των χαρακτήρων επισκέπτονται διάφορες τοποθεσίες της Middle Earth, προσπαθώντας να συγκεντρώσουν άλλες δυνάμεις, αντικείμενα ή να πετύχουν κάποιους σκοπούς. Ανάλογα με το πόσο επικίνδυνες είναι οι περιοχές όπου κινούνται, ο αντίπαλος τους αντιμετωπίζει με δικές τους κάρτες που αναπαριστούν διάφορους κινδύνους: εχθρούς, περίεργα όντα, δυσκολίες. Σκοπός κάθε παίκτη είναι να εμποδίσει τον αντίπαλό του να δυναμώσει εις βάρος του, άρα πρέπει να τοποθετήσει στην τράπουλά του πολλές κάρτες καταστροφών ή δυσκολιών για τον αντίπαλο. Ομως, ταυτόχρονα πρέπει να περιέχει και ισχυρούς χαρακτήρες προκειμένου να αντεπεξέλθει ο ίδιος στα όσα θα του ρίξει ο αντίπαλος στο κεφάλι - πρέπει να έχει και πολλά αντικείμενα για αυτούς, να βρει ποιο αντικείμενο ταιριάζει με ποια ομάδα, ποιες τοποθεσίες είναι ισχυρές,



τι απαιτούν και τόσα άλλα! Πήρατε, ελπίζουμε, μια ιδέα γιατί το Middle Earth card game είναι τόσο ενδιαφέρον. Το Lidless Eye είναι μοναδικό γιατί επιτρέπει στους παίκτες αυτό που τόσα παιχνίδια αρνούνται: την ευκαιρία να παίξουν τους κακούς! Ταυτόχρονα, αν κάποιος έχει το αρχικό METW, μπορεί να παίξει ενάντια σε τράπουλα με Nazgul από το Lidless Eye, δίνοντας μια νέα διάσταση στη σύγκρουση του Σκότους με το Καλό.

Το Lidless Eye, το METW αλλά και το Middle Earth Role Playing θα βρείτε στην Κάισσα, Καλλιδρομίου 8, τηλ.: 3606488. ■

Η ΤΕΛΕΤΗ ΑΠΟΝΟΜΗΣ ΤΟΥ ΔΙΑΓΩΝΙΣΜΟΥ "ΛΥΣΙΑΣ"

Την Τετάρτη, 18 Ιουνίου, στις σύγχρονες εγκαταστάσεις των εκπαιδευτηρίων Δούκα (Μεσογείων 151, Μαρούσι), έλαβε χώρα η τελετή απονομής του πρώτου πανελλήνιου μαθητικού διαγωνισμού μέσω Internet "Λυσίας". Το πρόγραμμα της εκδήλωσης ξεκίνησε στις 20:00 με χαιρετισμό του Κωνσταντίνου Δούκα, διοικητικού διευθυντή των εκπαιδευτηρίων, και συνεχίστηκε με ομιλία προς τους παρευρισκομένους του Γιάννη Χαλαβαζή, προέδρου της Λέσχης Ελλήνων Δημοσιογράφων Πληροφορικής, στο πλαίσιο της οποίας αναπτύχθηκαν ενδιαφέροντες προβληματισμοί αναφορικά με τη σχέση νεολαίας και Πληροφορικής με ιδιαίτερη βαρύτητα στις ενστάσεις που συχνά προβάλλονται από τους γονείς σχετικά με την ενασχόληση των παιδιών τους με τους υπολογιστές. Ο κύκλος των ομιλιών συνεχίσθηκε με τους εκπροσώπους της Οργανωτικής Επιτροπής (Κωνσταντίνος Δούκας, Δημήτρης Ρούλιας από την IBM Ελλάς και Λουκία Ταλιαδώρου από την CompuLink) και έκλεισε με την εκπρόσωπο της Επιστημονικής Επιτροπής, Μαρία Κωνσταντοπούλου, από το Οικονομικό Πανεπιστήμιο Αθηνών.

Η εκδήλωση ολοκληρώθηκε με την απονομή των βραβείων στους νικητές του διαγωνισμού (πρώτοι των πρώτων ήταν ο Αγγελος Σκέμπρης από τους μαθητές Λυκείου και η Ευστρατία Κονταξή από τους μαθητές Γυμνασίου) καθώς και των αναμνηστικών διπλωμάτων στους 81 προκριθέντες στη β' φάση του διαγωνισμού. Η δεξίωση που ακολούθησε ήταν η κατακλείδα της όμορφης και επιτυχημένης τελετής, στην οποία παρευρέθησαν δεκάδες εκπρόσωποι του δημοσιογραφικού, επιστημονικού και εκπαιδευτικού κόσμου και βέβαια αρκετά νέα παιδιά που όλοι ελπίζουμε ότι θα αποτελέσουν το λαμπρό μέλλον της Πληροφορικής στη χώρα μας.

Αλήθεια, πώς τα πάτε με τις ζέστες; Λιάζεστε ή... internetιάζεστε; Αν, πάντως, ανήκετε στους σκληροπυρηνικούς (για τέτοια εποχή) της δεύτερης κατηγορίας, συνεχίστε την ανάγνωση. Ή θα βρείτε κάτι που σας ενδιαφέρει ή θα σταματήσετε και θα πάτε για κανένα μπανάκι... Οπως και να 'χει, κερδισμένοι θα βγείτε!

Από τον Βαγγέλη Κράτσα
vantor@compulink.gr

Ο ΜΑΚΡΥΓΙΑΝΝΗΣ ΣΤΗΝ COMPULINK

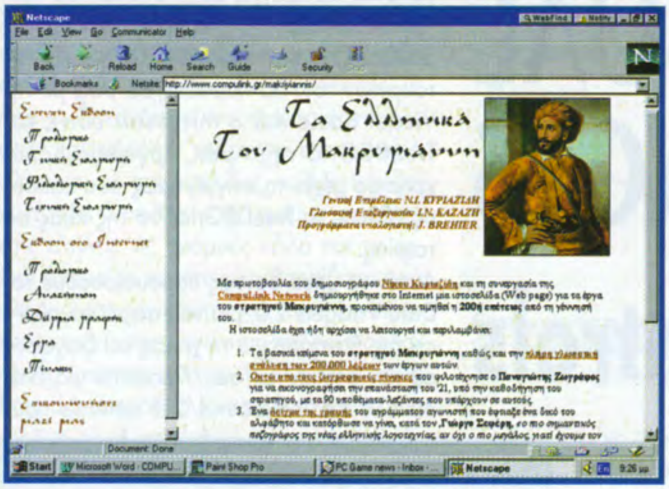
Μία ιδιαίτερα σημαντική επιστημονική εργασία με θέμα τη λεξικογραφική μελέτη των κειμένων του Μακρυγιάννη φιλοξενείται στο Internet μέσω του COSMOS Web server της CompuLink. Συγκεκριμένα, στην ηλεκτρονική διεύθυνση www.compulink.gr/makriyiannis θα βρείτε το πολύτομο έργο του δημοσιογράφου Νίκου Κυριαζίδη με τίτλο "Τα ελληνικά του Μακρυγιάννη". Το έργο αυτό είναι αποτέλεσμα εξαντλητικής μελέτης του λόγου του Μακρυγιάννη, ο οποίος αποτελεί αντιπροσωπευτικό δείγμα της ελληνικής γλώσσας την εποχή της Επανάστασης του 1821. Παρέχεται ακόμα η σημαντική δυνατότητα ανάκτησης πλήθους πολύτιμων πληροφοριών για τις λέξεις που χρησιμοποίησε ο Ελληνας στρατηγός στα έργα του όπως: ο τόμος στον οποίο απαντά η αναζητώμενη λέξη, η σελίδα, η γραμμή, η στίξη κ.λπ. Η home page δημιουργήθηκε με την ευκαιρία της



Ο πρόεδρος της Λέσχης Ελλήνων Δημοσιογράφων Πληροφορικής, κ. Γιάννης Χαλαβαζής, κατά την ομιλία του στην κατάμεστη αίθουσα των εκπαιδευτηρίων Δούκα, στην οποία έγινε και η απονομή των βραβείων του διαγωνισμού "Λυσίας".



Οι δύο μεγάλοι νικητές του διαγωνισμού "Λυσίας".



Η αφιερωμένη στον Μακρυγιάννη home page του COSMOS.

200ής επετείου από τη γέννηση του Μακρυγιάννη και περιλαμβάνει αναλυτικά:

1. Τα βασικά κείμενα του στρατηγού καθώς και την πλήρη γλωσσική ανάλυση των 200.000 λέξεων των έργων αυτών.

2. Οκτώ από τους ζωγραφικούς πίνακες που φιλοτέχνησε ο Παναγιώτης Ζωγράφος υπό την καθοδήγηση του Μακρυγιάννη, προκειμένου να εικονογραφήσει την επανάσταση του '21, με τα ενενήντα υποθέματα-λεζάντες που υπάρχουν σε αυτούς.

3. Ενα δείγμα της γραφής του αγράμματου αγωνιστή που έφτιαξε ένα δικό του αλφάβητο και κατόρθωσε να γίνει, κατά τον Γιώργο Σεφέρη, "ο πιο σημαντικός πεζογράφος της νέας ελληνικής λογοτεχνίας, αν όχι ο πιο μεγάλος, γιατί έχουμε τον Παπαδιαμάντη".

Ο δημιουργός της σελίδας αναφέρει χαρακτηριστικά: "Θεωρούμε το έργο αυτό σημαντικότατο απόκτημα του ελληνισμού καθώς προσφέρει σε όλους τους Ελληνες τη δυνατότητα να έρθουν σε επαφή με τις ρίζες αυτού του τόπου. Ιδιαίτερα θα θέλαμε να τονίσουμε ότι οι ενενήντα οκτώ πίνακες και 'υποπίνακες' των ζωγραφικών έργων αποτελούν για το ευρύ κοινό μία μεγάλη αποκάλυψη που τόσα χρόνια είχε μείνει σχεδόν απρόσιτη για τους πολλούς.

Πιστεύουμε ότι η παρουσίαση αυτών των εικόνων θα αποτελέσει μία επανάσταση στο γούστο των νεοελλήνων και θα δώσει τη δυνατότητα να δημιουργηθεί μία σειρά από νέα καλλιτεχνικά και ιστορικά έργα.

Επίσης, θα θέλαμε να τονίσουμε ότι πρόθεσή μας είναι να προχωρήσουμε σε μία πληρέστερη ενημέρωση της ιστοσελίδας με τα έργα του Μακρυγιάννη, προσφέροντας έτσι καινούριο υλικό στους δημιουργούς."

ΟΙ CLINKERS ΑΘΛΟΥΝΤΑΙ - ΜΕΡΟΣ Β'

Δύο ακόμα αγώνες διεξήχθησαν στο πλαίσιο των καθιερωμένων πλέον συναντήσεων μεταξύ των μελών της CompuLink που είναι οπαδοί της ΑΕΚ και του Ολυμπιακού αντίστοιχα.

Ο ένας αγώνας ήταν ποδοσφαιρικός όπου, όπως θα θυμάστε από την αναφορά μας στο τεύχος Μαΐου, υπήρχαν ανοικτοί λογαριασμοί, αφού μέχρι στιγμής και οι δύο ομάδες έχουν σημειώσει από μία νίκη. Τελικά, ο Ολυμπιακός κατάφερε να κερδίσει "στο νήμα" τον τρίτο αγώνα με σκορ 7-6. Για την ομάδα του Ολυμπιακού, 3 γκολ σημείωσε ο goldanch και από 2 οι a1 και apolmain, ενώ για την ΑΕΚ σκόραραν οι drdeath (4) και avoyagis (2). Για την ΑΕΚ αγωνίσθηκαν οι dragcrx, soyouth, grey, avoyagis, drdeath και για τον Ολυμπιακό οι deltani, pit, a1, apolmain, goldanch. Συνολικά, και στους τρεις αγώνες που έχουν διεξαχθεί μέχρι σήμερα, ο Ολυμπιακός έχει 22 τέρματα (πρώτος σκόρερ της ομάδας ο goldanch με 7) και η ΑΕΚ 21 ("χρυσό παπούτσι" ο drdeath με 8).

Ο άλλος ήταν αγώνας καλαθοσφαίρισης. Σε αυτόν σημειώθηκε απόλυτη επικράτηση της ΑΕΚ κάτω από τα καλάθια (σκορ 77-42, 49-16 στο ημίχρονο). Συμμετείχαν: για την ΑΕΚ οι grey, argiris, original, vantor και drdeath, ενώ για τον Ολυμπιακό οι deltani, a1, apolmain, blackmor και brown. Μετά τον αγώνα μάλιστα, μία ομάδα αθλητών αποσπάσθηκε και συνέχισε με... καρτ στη νέα εκπληκτική πίστα της παραλιακής λεωφόρου. Μεσούντος του καλοκαιριού, βλέπω να ξεκινάμε και την ιστιοπλοΐα!





Οι παίκτες που συμμετείχαν στον ποδοσφαιρικό αγώνα ανάμεσα σε χρήστες της CompuLink.

Κάπου εδώ, όμως, θα πρέπει να σας αποχαιρετίσουμε. Θα μας λείψει η παρέα σας για τους επόμενους δύο μήνες, σας υποσχόμαστε όμως να επανέλθουμε τον Σεπτέμβρη δριμύτεροι και με τις μπαταρίες φορτισμένες στο φουλ... Enjoy the summer! ■

WINDOWS VISUAL LANGUAGES

Visual Basic Controls

Θα σας έχει τύχει ασφαλώς αρκετές φορές, ενώ έχετε ιδέες για τα προγράμματά σας, να μην είναι εφικτή η υλοποίησή τους, εξαιτίας των εργαλείων που σας προσφέρει η γλώσσα προγραμματισμού που διαθέτετε. Ακόμα και η προσομοίωσή τους με άλλες τεχνικές και συνδυασμούς άλλων εργαλείων δεν είναι πάντα ικανοποιητική λύση. Ετσι, η βιομηχανία των εταιριών που δημιουργούν τα 3rd party controls γνωρίζει μεγάλη άνθηση, παρουσιάζοντας ολοένα πιο εντυπωσιακά δείγματα.

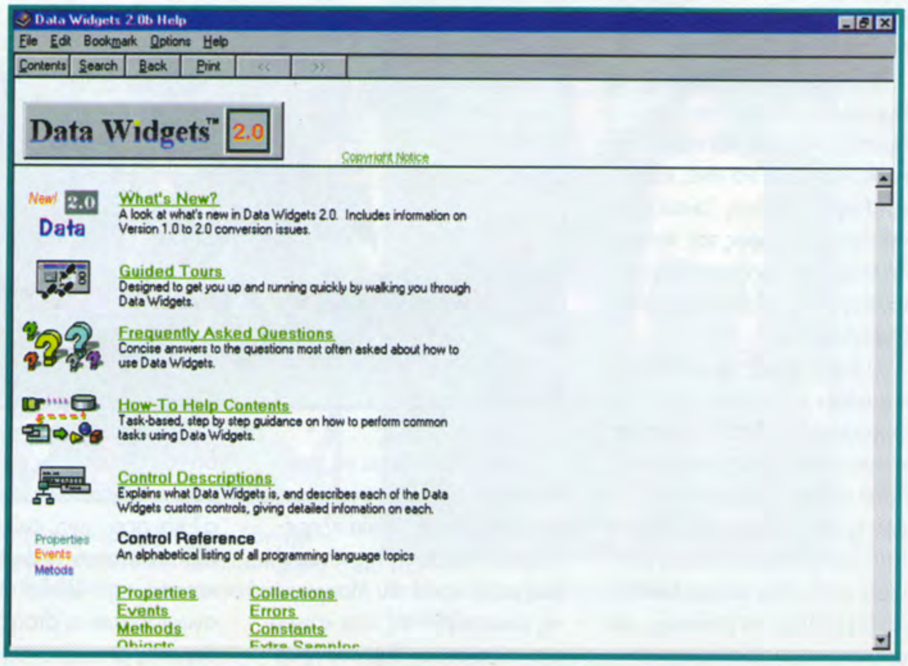
Του Κωνσταντίνου Γιαγιά
beastie@compulink.gr

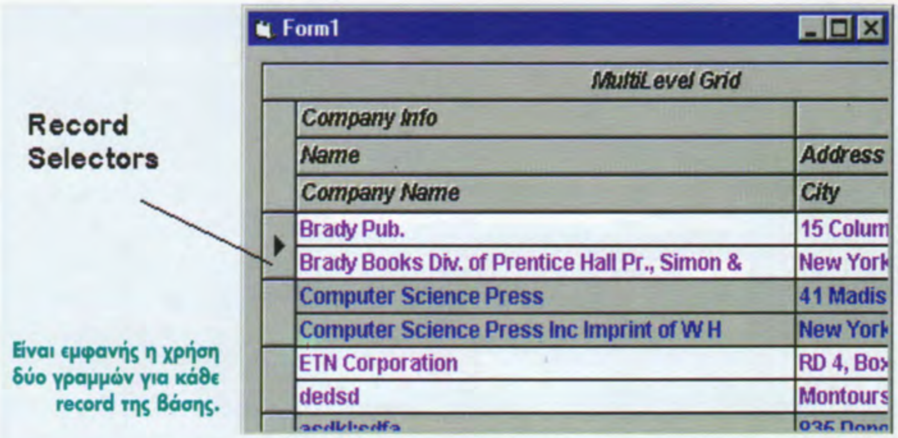
Σε κάθε νέα έκδοση της Visual Basic περιέχονται εργαλεία άλλων εταιριών, εκτός της Microsoft, τα περισσότερα από τα οποία είναι ειδικές εκδόσεις. Σκοπό έχουν να βοηθήσουν τη Microsoft να αυξήσει τα controls που περιλαμβάνει το πακέτο, ώστε ο χρήστης να βελτιώνει την εργασία του. Ωστόσο, οι περιορισμοί των εργαλείων τον κάνουν να στραφεί προς τη full έκδοσή τους όπου κατά κανόνα περιέχονται μια πλειάδα άλλων δυνατοτήτων (properties και methods) που το "δικό" του δεν υποστηρίζει. Τις περισσότερες φορές ο χρήστης καταλήγει στην αγορά του full εργαλείου, αφού η χρήση του πρέπει να συμβαδίζει με τη συνεχή εξέλιξη των λειτουργιών του. Για παράδειγμα, μαζί με τη Visual Basic 4.0 η Microsoft έδινε το TrueDBGrid της Apex, εργαλείο πολύ χρήσιμο μέχρι τη στιγμή όμως που κάποιος έβλεπε το TrueDBGrid Pro της ίδιας εταιρίας.

Αυτόν το μήνα θα σας παρουσιάσουμε το Data Widgets 2.0, μια νέα σειρά εργαλείων της Sheridan για τη χρήση και διαχείριση των δεδομένων σας. Πρόκειται για ένα σύνολο από έξι bound OLE controls που σας επιτρέπουν να σχεδιάσετε front-end εφαρμογές για τη διαχείριση βάσεων δεδομένων με μεγάλη ευκολία και δύναμη, γνωστή από τη χρήση της γλώσσας.

ΤΙ ΕΙΝΑΙ ΤΑ DATA WIDGETS

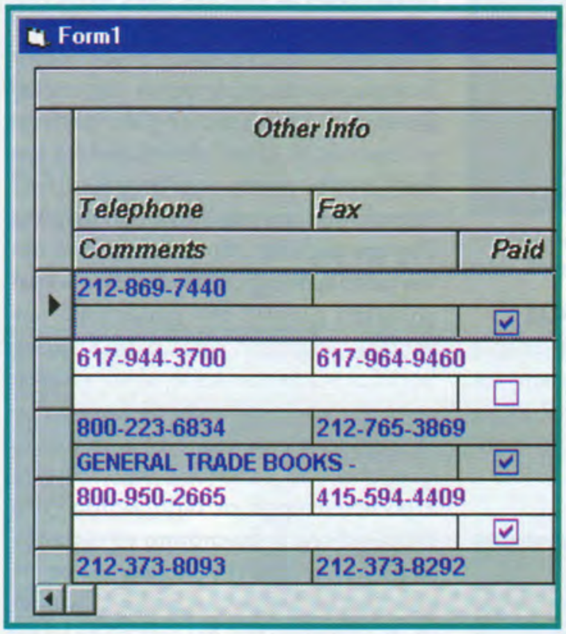
Ας δούμε τώρα ποια είναι αυτά τα έξι controls που περιλαμβάνονται στο πακέτο. Το πρώτο είναι το DataGrid, τα βασικά χαρακτηριστικά του οποίου εντοπίζονται στην παρόμοια λειτουργία με αυτήν του grid της γλώσσας και στην κοινή οπτική βάση με την Access και τη vb. Εχει υποστήριξη για μετακινούμενες κολόνες και ομάδες δεδομένων και υπάρχει δυνατότητα επιλογής των ομάδων αυτών αλλά και των κολονών από ένα drop-down menu που βρίσκεται στις επικεφαλίδες του grid.





Είναι εμφανής η χρήση δύο γραμμών για κάθε record της βάσης.

Διατίθενται πολλοί διαφορετικοί τύποι κελιών όπως checkbox, buttons, labels και combo boxes, ενσωματώνεται υποστήριξη πολλαπλών γραμμών για τα records, υπάρχει δυνατότητα εισαγωγής φωτογραφιών και κειμένου ταυτόχρονα στα κελιά αλλά και τις επικεφαλίδες, καθώς και δυνατότητα διαφορετικής γραμματοσειράς στις στήλες, τις γραμμές αλλά και τα κελιά. Ακόμα το πακέτο χαρακτηρίζεται από πλήρη λειτουργικότητα και κατά τη διάρκεια του design, ενώ προσφέρει πολλαπλούς τρόπους εισαγωγής στοιχείων όπως bound, unbound αλλά και με τη χρήση της AddItem. Το επόμενο control είναι το DataCombo, το οποίο διαθέτει μεταβλητό ύψος της περιοχής διόρθωσης, όπως γίνεται στις φόρμες της Access, με λειτουργία πολλαπλών γραμμών για το σκοπό αυτόν. Το μήκος του DropDown δεν περιορίζεται στο μέγεθος (μήκος) του ίδιου του combo, ενώ έχει και δυνατότητες εμφάνισης και formatting όπως και στο DataGrid. Το τρίτο, το DataDropDown, είναι ένα είδος combo που όμως χρησιμοποιείται σε συνδυασμό με το DataGrid. Δεν περιορίζει το χρήστη στο μήκος του πεδίου που βρίσκεται σε επεξεργασία και βέβαια ακολουθεί τις ίδιες δυνατότητες στο χρόνο της σχεδίασης. Το τέταρτο της σειράς λέγεται DataOption Set και είναι μια πολύ εξελιγμένη περίπτωση του πολύ γνωστού Option Button, με δυνατότητες πράγματι εντυπωσιακές. Αρχικά μπορούμε να έχουμε ένα control που παράγει αμέτρητα option buttons, τα οποία συνδέονται με το ίδιο πεδίο της βάσης.



Groups, χρώματα και checkboxes καθιστούν το grid σας καθαρά επαγγελματικό.

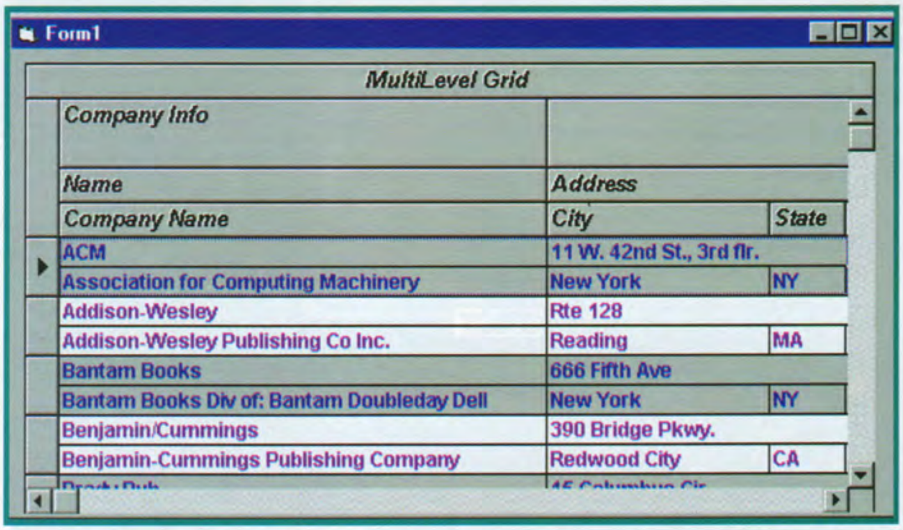
Έχουμε τη δυνατότητα να εισάγουμε φωτογραφίες σε αυτό και το κείμενο να υπερβαίνει τη μία γραμμή. Η αυτόματη αλλά και η manual τοποθέτηση των buttons, σε συνδυασμό με την επιλογή των χρωμάτων που θέλετε, βελτιώνει κατά πολύ τη γενική λειτουργία του.



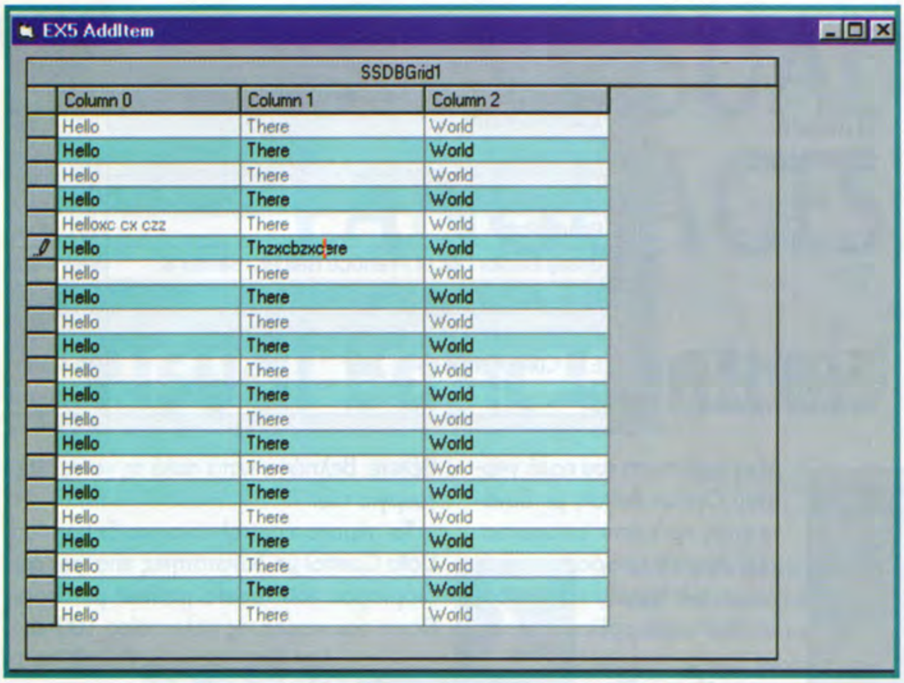
Δυνατότητα για wordwrap σε buttons.

Το πέμπτο control είναι το Enhanced Data Control με δυνατότητες επαναπροσδιορισμού του record pointer με DropDown που κρατά τις τελευταίες 100 επιλεγμένες γραμμές. Επίσης, κρατά σε DropDown, σορταρισμένα ή όχι, τα bookmarks του πίνακα. Διαθέτει πρόσθετα πλήκτρα που εκτελούν λειτουργίες όπως addrecord (πρόσθεση εγγραφής), delete (διαγραφή), update (ενημέρωση αλλαγών) αλλά και bi-directional λοκάρισμα σελίδων εγγραφών. Ακόμα επιτρέπει και υψηλού επιπέδου αναζητήσεις.

Το έκτο και τελευταίο control της σειράς είναι το DataCom-



Η δυνατότητα για multilevel grid είναι μια επανάσταση στο είδος του control και θα σας φανεί πολύ χρήσιμη.



Διαφορετικό backcolor για even και odd γραμμές.

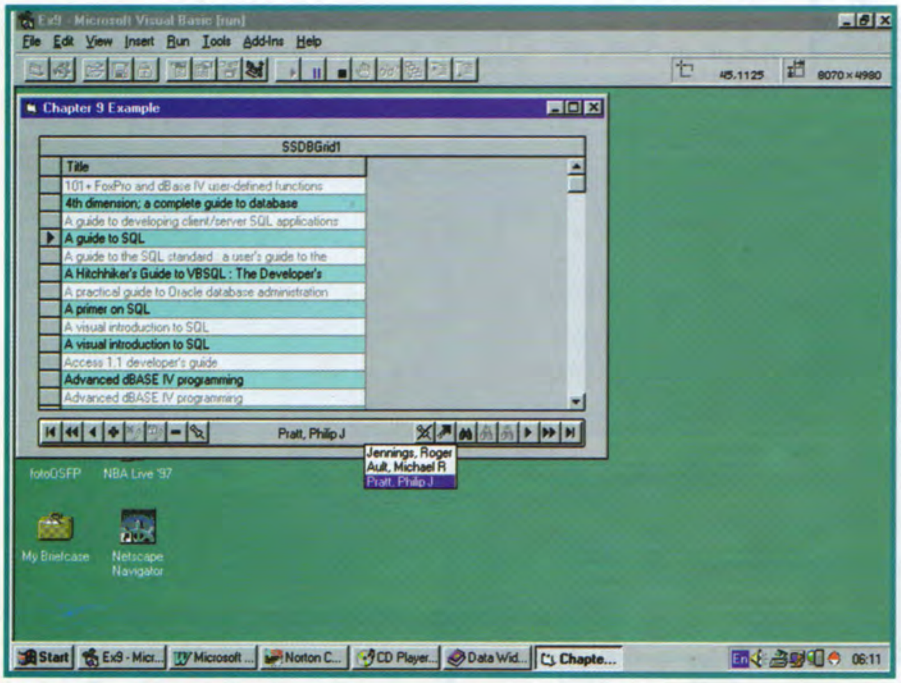
mand, το οποίο υποστηρίζει κείμενο πολλαπλών γραμμών και εικόνες, έχει λειτουργίες add, delete, refresh, bookmark κ.λπ. Εχει πολλά χρήσιμα events, με δυνατότητα αυτόματης επανάληψης και χρήσης δικών σας χρωμάτων.

DATA WIDGETS ΣΕ ΒΑΘΟΣ

Βέβαια, από μόνα τους όλα τα controls είναι άχρηστα και μόνο μετά τη σωστή και πλήρη κατανόησή τους είναι "έτοιμα" να προσφέρουν τις λειτουργίες και τις δυνατότητές τους στο μέγιστο βαθμό. Το ίδιο ισχύει και με τα Data Widgets, τα οποία εμφανίζουν αρκετές διαφορετικές ιδιότητες από τα κοινά controls. Για το λόγο αυτόν η Sheridan προσφέρει ένα πολύ περιεκτικό και κατανοητό on-line help, σχεδιασμένο έτσι ώστε να βρίσκουμε γρήγορα και εύκολα τις πληροφορίες που χρειαζόμαστε.

Το πρώτο που μας εντυπωσίασε ήταν οι πολλές δυνατότητες παρουσίασης των δεδομένων των εφαρμογών μας και κυρίως οι ομαδοποιήσεις των δεδομένων. Θα το παρομοιάζαμε με τη χρησιμοποίηση labels πάνω από το grid για την εμφάνιση των επικεφαλίδων, με επιπλέον όμως δυνατότητες επιλογής και μεταφοράς την στηλών.

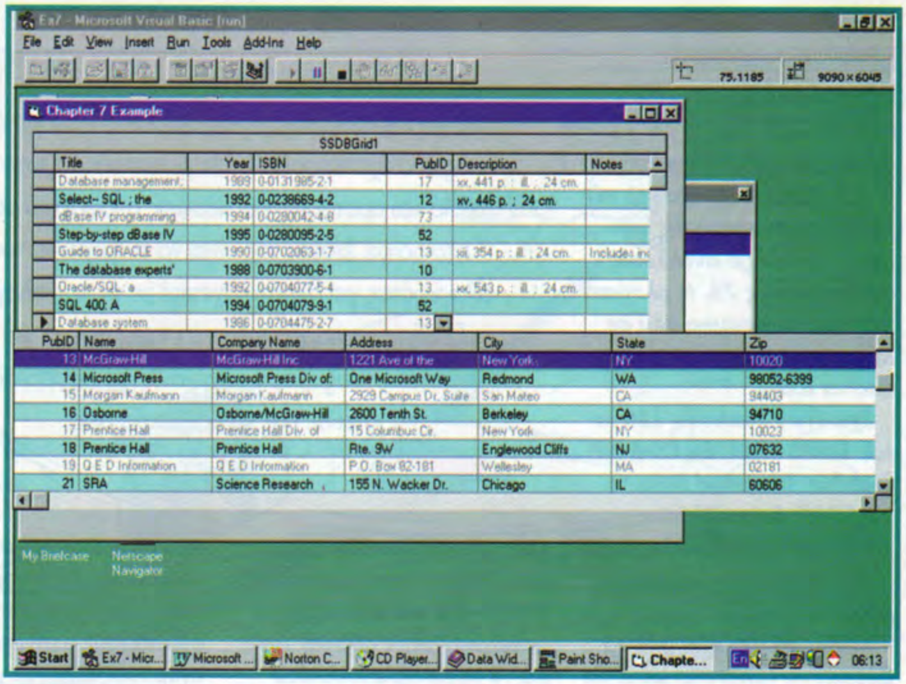
Ας δούμε τώρα μερικές σημαντικές ιδιότητες των controls αυτών, τις οποίες δεν έχουμε συναντήσει σε άλλα συμβατικά controls. Η AllowColumnShrinking καθορίζει το αν μπορεί ο χρήστης με το δεξί πλήκτρο του ποντικιού να φέρει το μέγεθος στο μικρότερο δυνατό, σύμφωνα πάντα με τα εμφανιζόμενα δεδομένα. Για μεγαλύτερη ευκολία στο χρωματισμό των γραμμών υπάρχει η BackColorEven και η BackColorOdd που καθορίζουν τα χρώματα στις μονές αλλά και τις ζυγές γραμμές. Η BalloonHelp για το Enhanced Data Control εμφανίζει βοήθεια για κάθε πλήκτρο που υπάρχει σε αυτό, ωστόσο στο DataGrid έχει τη δυνατότητα να εμφανίζει το πλήρες κείμενο ενός κελιού text σε περίπτωση που δεν είναι εμφανές στην οθόνη. Η ιδιότητα Case δηλώνει αν θέλουμε τα δεδομένα μας να εμφανίζονται κεφαλαία, πεζά ή χωρίς αλλαγή. Με την DataFieldToDisplay δηλώνουμε το πεδίο που θέλουμε να εμφανιστεί στο combo box και όχι στη βάση. Για παράδειγμα, σε ένα πρόγραμμα με τις Η.Π.Α. θέλουμε να εμφανίζει N.Y. στο grid, αλλά στην επιλογή του combo να δείχνει New York. Η FieldDelimiter χρησιμοποιείται μόνο στην περίπτωση που γεμίζουμε το grid σε AddItem Mode και καθορίζει το χαρακτήρα που θα διαχωρίζει τα πεδία μεταξύ τους. Μέσα σε κάθε πεδίο μπορούμε, βέβαια, να έχουμε συγκεκριμένο μέγεθος χαρακτήρων δυνάμεων να εισαχθούν που καθορίζεται από την ιδιότητα FieldLen. Πολλές φορές είναι χρήσιμο σε ένα grid να έχουμε περισσότερες από μία γραμμές για την εμφάνιση των επικεφαλίδων μας. Αυτό ε-



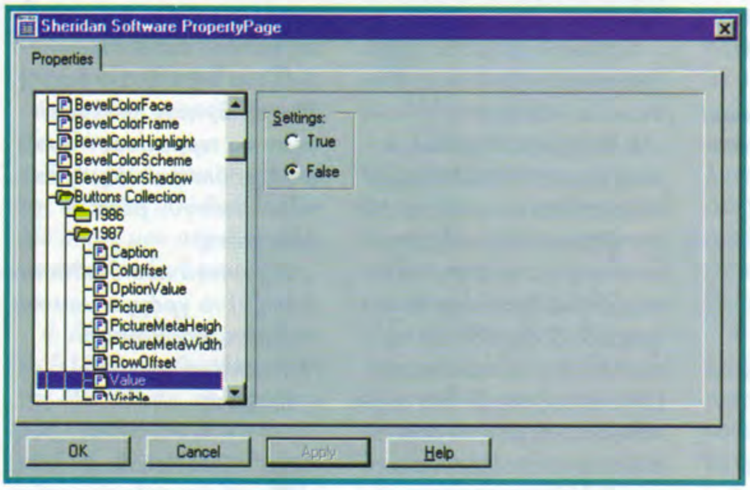
Με το Enhanced Data Control η μετακίνηση στις εγγραφές είναι παιχνιδάκι.

πιτυγχάνεται με την GroupHeadLines, η οποία μας εξασφαλίζει ένα εκπληκτικό αποτέλεσμα. Το Data Grid έχει τη δυνατότητα να εμφανίσει splitter, που χωρίζει το grid σε δύο κομμάτια για πιο εύκολη παρακολούθηση των δεδομένων. Αυτό επιτυγχάνεται με την SplitterVisible. Ακόμα στο grid μπορούμε να έχουμε δύο διαφορετικούς αριθμούς γραμμής: έναν ο οποίος αναφέρεται στις γραμμές που εμφανίζονται και έναν άλλο στην πραγματική θέση του, μέσα στο grid. Πρέπει σε αυτό το σημείο να αναφέρουμε ότι η Sheridan παρέχει στους προγραμματιστές το properties page, έναν ευέλικτο browser των αντικειμένων με όλες τις ιδιότητες αλφαβητικά ή ομαδοποιημένες. Ετσι, έχουμε τη δυνατότητα για γρήγορη και εύκολη οπτική επαφή με τις λειτουργίες των controls μας.

Ως αρνητικά στοιχεία του Data Widgets εντοπίζουμε τη μη ύπαρξη μαθηματικών συναρτήσεων για την έτοιμη χρήση τους στα κελιά. Δεν σημαίνει βέβαια ότι θα έπρεπε να ήταν spreadsheet, αλλά αυτές οι κοινές λειτουργίες θα γλίτωναν αρκετό κόσμο από πολύπλοκο προγραμματισμό και πολύτιμο χρόνο. Επίσης, δεν είναι εύκολη η μετάβαση των προγραμμάτων που χρησιμοποιούν τα Data Widgets 1.0 στην έκδοση 2.0, αφού έχουν αλλάξει πολύ οι λειτουργίες και οι δυνατότητές τους, με αποτέλεσμα να απαιτείται αρκετός χρόνος για να γίνει σωστά αυτό το upgrade. Ομως σίγουρα αξίζει τον κόπο, γιατί η τεράστια γκάμα από λειτουργίες των DW2.0 καθιστούν το πακέτο απαραίτητο για κάθε είδους προγραμματιστή αλλά κυρίως για τους επαγγελματίες που θέλουν να εμφανίσουν τα προγράμματά τους με έναν ιδιαίτερο τρόπο.



Εδώ βλέπουμε ότι το DropDown τους ενός grid ανοίγει ένα δεύτερο grid που αναφέρεται σε άλλο table Βάσης.



Με το Property Page οι αρχικές τιμές των controls μας είναι ορατές σε όλο το φάσμα τους.

VISUAL BASIC 5.0

Της μέρες που γραφόταν η στήλη ήρθε στην Ελλάδα η τελευταία έκδοση της Visual Basic. Πρόκειται για ένα εντελώς νέο περιβάλλον με πάρα πολλές αλλαγές στην εμφάνιση αλλά και την ουσία της. Από την πλευρά μας γίνονται προσπάθειες να εξασφαλίσουμε το πακέτο για παρουσίαση όσο το δυνατόν συντομότερα. Στον αντίποδα η Borland απάντησε αμέσως με την τρίτη έκδοση του Delphi που περιμένουμε με μεγάλο ενδιαφέρον. Ποιος θα επικρατήσει σε αυτή την κόντρα; Οι χρήστες είναι αυτοί που ορίζουν το μέλλον τους. ■

Η στήλη Programming θέλει να σας ευχαριστήσει για τη μεγάλη ανταπόκρισή σας στη δημιουργία και βελτίωση αυτής της στήλης. Συνεχίστε να στέλνετε γράμματα στη διεύθυνση του περιοδικού, με την ένδειξη: "Για τη στήλη Programming" ή ακόμα και e-mail στη διεύθυνση: beastie@compulink.gr με θέμα: "Visual Programming". Είναι ευπρόσδεκτα σχόλια, παρατηρήσεις, ερωτήσεις αλλά και δικά σας κομμάτια με κώδικα, τα οποία ίσως δημοσιευθούν από αυτήν, τη δική σας στήλη. Ακόμα θα θέλαμε μέσω Internet να μας στείλετε προγράμματα που θα θέλατε να μπουν στο CD-ROM του περιοδικού. Μη διστάσετε να το κάνετε πιστεύοντας ότι δεν θα είναι "τόσο" καλά. Απλώς τολμήστε και ίσως τα προγράμματά σας δώσουν λύσεις σε κάποια μεγάλα προβλήματα άλλων φίλων-αναγνωστών.

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

Φίλοι μας,
Η στήλη της αλληλογραφίας βρίσκεται εδώ για όλους εσάς που έχετε προβλήματα με τον υπολογιστή σας, αλλά και προτάσεις και απόψεις αναφορικά με το περιοδικό. Στόχος της είναι να ενημερώνει τους αναγνώστες για θέματα σχετικά με τις τεχνολογικές εξελίξεις και παράλληλα να ενημερώνεται για τις απαιτήσεις τους. Χωρίς κανέναν ενδοιασμό, λοιπόν, στείλτε μας τα γράμματά σας.

PC GAMER ΜΕ ΑΠΟΡΙΕΣ

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας σχετικά νέος αναγνώστης σου και σ' αγοράζω ανελλιπώς από το τεύχος 76. Η πλούσια ύλη και το χιούμορ σου σε κάνουν να ξεχωρίζεις από όλα τα άλλα.

Εχω έναν Pentium/120 Intel, 16MB RAM, 8x CD-ROM Toshiba, Diamond Stealth 3D 2000, SoundBlaster 16bit και 250MB σκληρό(!!!)

Ας περάσω στις ερωτήσεις μου:

1. Πρώτα απ' όλα πώς το βλέπεις το computer μου, θα αντεπεξέλθει και τον επόμενο χρόνο; Το χρησιμοποιώ ως επί το πλείστον για παιχνίδια.

2. Δεν έχω βάλει τα Win95 στο μηχάνημά μου. Αξίζει να τα βάλω;

3. Θα ήθελα να μου συστήσεις έναν καλό σκληρό δίσκο που να μην ξεπερνά τις 50.000 δρχ. (μου τα έφαγε όλα η αναβάθμιση). Με το νέο σκληρό όλες οι εφαρμογές θα πηγαίνουν γρηγορότερα;

4. Μου παρουσιάζεται ένα πρόβλημα με τα video .avi στα οποία, αντί να μου δείχνει το video, μου βγάζει το μήνυμα: "vids:cvid decompressor". Μπορείς να με βοηθήσεις;

5. Σκέφτομαι να μπω στο Internet. Μπορείς να μου συστήσεις ένα καλό modem; Τι ταχύτητα να προτιμήσω;

6. Μου παρουσιάζεται ένα πρόβλημα με το Red Alert. Ενώ η εγκατάσταση γίνεται κανονικά και τα videάκια τρέχουν κανονικά, όταν με βγάζει στην οθόνη για να παίξω είναι μαύρη (ξεχωρίζουν μόνο τα ανθρωπάκια που παίζεις), ενώ ύστερα με βγάζει έξω και κάτι αριθμοί υπάρχουν στην οθόνη. Υστερα το μηχάνημα κολλάει. Εξαιτίας του σκληρού είναι το πρόβλημα;

7. Τέλος, τι θα έλεγες για αφίσα μαζί με το PC Master (ώρες-ώρες κατεβάζω κάτι ιδέες!).

ΥΓ. 1: Επιτέλους, τελείωσα!
ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση (πρώτο γράμμα).
ΥΓ. 3: That's all folks!
Με εκτίμηση,
Βασίλης Μπουλούκος

▼ Φίλε Βασίλη,
Πού θα πάει, θα παλιώσεις και εσύ...

Λοιπόν, έχουμε και λέμε:

1. Το σύστημά σου πληροί τις προδιαγραφές που ζητούν τα περισσότερα παιχνίδια της αγοράς. Οπότε μάλλον δεν θα έχεις σοβαρό πρόβλημα τον επόμενο χρόνο.

2, 3. Αν θέλεις να παίξεις παιχνίδια που απαιτούν Windows 95 και όλα τα παράξενα (DirectX κ.λπ.), τότε πρέπει να κάνεις το μεγάλο βήμα. Αν σε απασχολεί το γεγονός της ταχύτητας με τα Windows 95, μην ανησυχείς καθόλου. Το σύστημά σου μπορεί να αντεπεξέλθει. Αρκεί όμως να πάρεις έναν καινούριο (και προφανώς πιο γρήγορο) σκληρό δίσκο. Με τα χρήματα που αναφέρεις, νομίζω ότι μπορείς να αγοράσεις δίσκο με χωρητικότητα γύρω στο 1 με 1.2GB. Δεν μπορώ όμως να σου προτείνω μάρκα. Νομίζω ότι οι λόγοι είναι προφανείς.

4. Μία καλή ιδέα θα ήταν να εγκαταστήσεις από την αρχή το Video for Windows.

5. Η ταχύτητα που σου προτείνω είναι τα 33.600 bps, γιατί υπάρχουν αρκετοί providers αυτήν τη στιγμή που παρέχουν τέτοια ταχύτητα και τείνουν να τους ακολουθήσουν και οι υπόλοιποι. Τα 56Kbps δεν σε τα προτείνω (τα νέα modems της US Robotics), επειδή είναι ακόμα καινούρια και θα είναι αρκετά δύσκολο να δουλέψουν σωστά στην Ελλάδα.

6. Μάλλον μοιάζει με πρόβλημα της κάρτας γραφικών. Δοκίμασε να τρέξεις την DOS έκδοση που έχει χαμηλότερη ανάλυση.

7. Ελπίζω η αφίσα του GameNet να σε ικανοποίησε...

ΤΙ ΝΑ ΠΑΡΩ, ΤΙ;

Αγαπητό PC Master,
Είμαι ένας από τους πιο καινούριους αναγνώστες σου (τεύχος 79) και από την πρώτη φορά που σε πήρα ενθουσιάστηκα από την πληθώρα των θεμάτων σου και τη γενικότερη εμφάνισή σου. Συγχαρητήρια! Ας περάσουμε όμως τώρα στις ερωτήσεις μου.

Πρόσφατα απέκτησα έναν Pentium/133 με 32MB RAM και 8x CD-ROM.

1. Σκέφτομαι να αγοράσω έναν έγχρωμο εκτυπωτή. Μπορείτε να μου προτείνετε έναν καλό inkjet με κόστος έως 100.000 δρχ.;

2. Σκέφτομαι επίσης να αγοράσω ένα modem. Ποιο πιστεύετε ότι είναι το καλύτερο μετά το US Robotics, το οποίο είναι πανάκριβο;

3. Τα θερμά μου συγχαρητήρια στον κ. Τσουρινάκη και στο υπόλοιπο επιτελείο του περιοδικού σας. Μα καλά, πότε προλαβαίνουν να τερματίσουν 5 και 6 παιχνίδια και να μας τα παρουσιάσουν μέσα σε έναν μήνα;

Ευχαριστώ που διαβάσατε (ελπίζω) το γράμμα μου και περιμένω απαντήσεις.
Με εκτίμηση,
Χρήστος

▼ Φίλε Χρήστο,
1. Χμ... Νομίζω ότι δεν διαβάζεις συχνά την αλληλογραφία. Γιατί αν τη διάβαζες θα ήξερες ήδη ότι το μόνο που μπορούμε να σου προτείνουμε είναι μία βόλτα στα μαγαζιά (ή έστω μία ματιά στις διαφημίσεις του περιοδικού και μερικά τηλέφωνα). Πίστεψέ με, είναι η καλύτερη λύση όταν θέλεις να αγοράσεις κάτι για τον υπολογιστή!

2. Ολα καλά είναι, αρκεί να έχουν τα απαιτούμενα πρωτό-

κολλα (V42bis, MNP κ.λπ.).

3. Τα συγχαρητήρια διαβιβάζονται... Οσον αφορά στην ικανότητα των συντακτών στο να τερματίζουν τόσα παιχνίδια, ε, κάθε δουλειά έχει τα μυστικά της!

ΕΝΑΣ ΦΙΛΟΣ ΤΩΝ SIMULATORS

Αγαπητό PC Master,
Θα ήθελα να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για τη σκληρή προσπάθειά σας και την προσφορά σας στους αναγνώστες.

Εχω έναν Η/Υ 486DX4 100MHz, 8MB RAM, 851MB σκληρό δίσκο, SVGA οθόνη, CD-ROM 2x και ηχεία SBpro.

1. Τι πρέπει να αναβαθμίσω (ασχολούμαι με παιχνίδια);

2. Εχω δοκιμάσει τα πάντα για να κάνω install το CD σου, μα δεν μπορώ. Εχεις καμία ιδέα;

3. Αν ξέρεις τον εξομοιωτή της Microsoft F-15 strike Eagle II, πες μου ακριβώς πώς να κάνω το δικό μου σενάριο;

4. Αν μπορείς να μου βρεις το F-117A και GunShip 2000 της Microprose, τηλεφώνησέ μου ή απάντησέ μου στο περιοδικό. Αν δεν μπορέσεις, ανακοίνωσέ το από τη στήλη της Αλληλογραφίας.

5. Πες μου πώς να κάνω bootdisk βήμα προς βήμα.

6. Γιατί στο Quake μου βγάζει μήνυμα "3.9MB needed"; Εχω 5.669 ελεύθερα. Τι να κάνω;

ΥΓ. 1: You are the best!

ΥΓ. 2: Ελπίζω σε δημοσίευση.

Φιλικά,
Γρηγόρης Π.
Λεπτοκαρυά



Αγαπητέ Γρηγόρη,
Σε ευχαριστούμε για τα καλά σου λόγια.

1. Καταρχήν, πρέπει να αλλάξεις επεξεργαστή, συνεπώς θα αλλάξεις και motherboard. Η συχνότητα λειτουργίας του επεξεργαστή που προτείνουμε είναι στα 133 ή 150 MHz (μιλάμε για Pentium, αν δεν το έχεις καταλάβει...). Αύξηση θέλει επίσης και η μνήμη. Αν είναι σε ένα chip των 72 pins θα μπορέσεις να το κρατήσεις και να πάρεις ακόμα ένα (τουλάχιστον), αλλιώς θα αναγκαστείς να τα ξεφορτωθείς. Πρόσεχε μόνο την ταχύτητα και το αν είναι EDO ή όχι. Η κάρτα οθόνης μάλλον θα είναι μια απλή PCI, αφού δεν μας δίνεις περισσότερα στοιχεία. Μπορείς να την κρατήσεις για να δεις πώς θα πηγαίνει με το καινούριο μηχάνημα και αν δεν σε ικανοποιεί η ταχύτητα την αλλάζεις. Σε ό,τι αφορά το CD-ROM, ένα θα σου πω: και εγώ διπλής έχω.

2. Δεν μας δίνεις αρκετές πληροφορίες για τα μηνύματα λάθους που μπορεί να σου βγάζει, οπότε δεν μπορούμε να σε βοηθήσουμε. Διάβασε, πάντως, τις οδηγίες που δίνουμε σε κάθε τεύχος.

3. Τα manuals των εξομοιωτών είναι συνήθως πολύ αναλυτικά, οπότε πιστεύουμε πως δεν θα αντιμετωπίσεις κανένα πρόβλημα αν διαβάσεις προσεκτικά το εγχειρίδιο του παιχνιδιού.

4. Το PC Master, αγαπητέ φίλε, δεν πουλά παιχνίδια. Θα πρέπει να πάρεις τηλέφωνο κάποια από τα καταστήματα που διαφημίζονται στο περιοδικό.

5. Αν έχεις Windows 95, πήγαινε στο Control Panel -> Add/Remove Programs -> StartUp Disk και κάνε κλικ στο Create Disk. Αν δεν έχεις Windows 95, τότε από το prompt του DOS δώσε SYS A:.

6. Ξέρεις το memmaker; Μία άλλη λύση είναι να φτιάξεις το BOOTDISK που είπαμε πριν, να κάνεις boot με αυτό και μετά να τρέξεις το παιχνίδι.

ΥΓ. 1: Yes, we are!

ΑΝΑΓΝΩΣΤΗΣ... MEDIUM SIZE!

Greetings super PC Master!
Είμαι ένας medium αναγνώστης σας (τεύχος 77).

Συγχαρητήρια για την καταπληκτική σας δουλειά. Είστε και θα παραμείνετε το number 1. Καλύπτετε πληρέστατα την ύλη σας. Αρκετά όμως με τα σιρόπια! (Πλημμυρίσαμε!)

Είμαι κάτοχος ενός Intel Pentium/166, με 32MB RAM και τη Stealth 3D.

1. Πόσα χρόνια λες να αντέξει το PC μου αν παίζω μόνο adventures και καμιά φορά το Photoshop;

2. Τι διαφορά έχει η Stealth 2000 από την 3000; Ποια είναι η καλύτερη;

3. Η VESA έχει καμία σχέση με την κάρτα γραφικών;

4. Για να πάρω μέρος στο διαγωνισμό του GameNet πρέπει να έχω άμεση πρόσβαση με GameNet ή δεν παίζει ρόλο ο Internet Provider μου;

5. Ο σκληρός μου είναι

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

2.1 MB. Πολλοί λένε ότι οι μεγάλοι δίσκοι προκαλούν προβλήματα. Είναι αλήθεια;

6. Ποιο είναι καλύτερο antivirus; Το Scan95 ή το Norton;

7. Tell me a good adventure!

ΥΓ. 1: ΑΕΚ ΟΛΕ ΚΑΙ ΤΑ ΜΥΑΛΑ ΣΤΑ ΓΗΠΕΔΑ!

ΥΓ. 2: Please απάντησε στο γράμμα μου! (γονατίζω)

ΥΓ. 3: Χαιρετίσματα στο επιτελείο σας και τον κ. Τσουρινάκη.

ΥΓ. 4: See Ya!

HACKER

Λουκάς Μέξης

ΥΓ. (σοβαρό): Μπορώ να περάσω από τα γραφεία σας;

Αγαπητέ Λουκά,

Ελπίζω εκτός από medium να είσαι και full αναγνώστης, να σε γεμίζει το περιοδικό και να μας διαβάζεις κάθε μήνα.

1. Αρκετά, αν βέβαια δεν του ρίχνεις κάνα-δυο κλωτσιές κάθε φορά που χάνεις στο αγαπημένο σου game...

2. Οι διαφορές είναι οι εξής: καλύτερος controller γραφικών, καλύτερες συχνότητες ανανέωσης και παραπάνω software στην 3000.

3. Η VESA είναι ένα πρότυπο όπως το VGA για τα modes της SVGA. Σήμερα δεν πρόκειται να βρεις κάρτα οθόνης που να μην υποστηρίζει VESA (και αν βρεις μην την πλησιάσεις).

4. Για να πάρεις μέρος στους διαγωνισμούς του GameNet, πρέπει να είσαι συνδρομητής της CompuLink και να έχεις serial number για το GameNet.

5. Το μόνο πρόβλημα είναι ότι, αν τον έχεις σε ένα μόνο partition (μόνο C:), τότε σε σύντομο χρονικό διάστημα θα έχεις χάσει το 20% - 30% της χωρητικότητάς του λόγω της σχεδίασης του FAT από την εποχή του DOS 1.

6. Επειδή το Norton δεν το έχω χρησιμοποιήσει, δεν θα εκφέρω γνώμη. Πάντως, το Scan 95 είναι από τα καλύτερα και ανανεώνεται σχεδόν κάθε δίμηνο.

7. Αντε να το πω: A good adventure.

ΥΓ. 1: Yesssssssssssssssss!!!

ΥΓ. 2: Καλά, αφού κλίνεις ευλαβικά το γόνυ, ας μη σε απογοητεύσουμε...

ΥΓ. (σοβαρό): Μπορείς να επικοινωνήσεις μαζί μας για να το κανονίσουμε.

ΜΕΛΛΟΝΤΙΚΟΣ... ΚΟΜΠΙΟΥΤΕΡΑΣ

Αγαπητό PC Master,

Είμαι ένας καινούριος σχετικά αναγνώστης σου (από το τεύχος 76) και καινούριος στο χώρο των υπολογιστών. Ακόμα δεν έχω αποκτήσει το δικό μου υπολογιστή, αλλά λογαριάζω να τον αγοράσω μέσα στους επόμενους δύο μήνες. Ας μπούμε όμως στις ερωτήσεις:

1. Λογαριάζω να πάρω έναν Pentium/166. Μου έχουν πει όμως ότι συμφέρει να πάρω έναν Pentium/133 γιατί υπάρχει μικρή διαφορά στις επιδόσεις και μεγάλη διαφορά στην τιμή. Η δική σου άποψη ποια είναι και ποιο μηχάνημα μου προτείνεις να αγοράσω;

2. Ενας Pentium/166 με 16MB μνήμη πόσο καιρό πιστεύεις ότι θα μπορεί να αντεπεξέλθει στις απαιτήσεις των παιχνιδιών (πόσο χρονικό διάστημα πιστεύεις και όχι μέχρι να βγουν παιχνίδια που θα απαιτούν Pentium/180 32MB RAM).

3. Επειδή είμαι αρχάριος, ποια γλώσσα προγραμματισμού μου προτείνεις;

4. Η κάρτα γραφικών VideoLogic Apocalypse 3D που υποστηρίζει την τεχνολογία Power VR έχει βγει στην αγορά;

5. Είναι αλήθεια ότι η τεχνολογία Power VR ξεπερνά τις κονσόλες νέας γενιάς (PlayStations, Saturn, Nintendo 640);

6. Οι scanners είναι μόνο για να εισάγουν εικόνες στον υπολογιστή ή έχουν και άλλη ιδιότητα;

ΥΓ.: Συγγνώμη αν σας κούρασα.

Με εκτίμηση,

Νίκος

Αθήνα

Φίλε Νίκο,

1. Οντως η διαφορά των επιδόσεων ανάμεσα στους δύο επεξεργαστές που αναφέρεις είναι μικρή σε σχέση με τη διαφορά της τιμής τους.

2. Ακόμα δεν έχει βγει παιχνίδι που να ζητά κάτι παραπάνω (ή έστω το συγκεκριμένο), άρα μάλλον το μηχάνημα θα "αντέξει" για αρκετό χρόνο ακόμα. Εκτός βέβαια αν οι εταιρίες παιχνιδιών αρχίσουν να βγάζουν παιχνίδια που απαιτούν MMX. Οπότε την πατήσαμε όλοι μας!

3. Μια καλή αρχή είναι η Visual Basic (για Windows). Είναι πολύ δυνατή αλλά συγχρόνως και αρκετά εύκολη.

4. Η κάρτα Apocalypse 3D κυκλοφορεί σχεδόν από τις αρχές του έτους. Αν σε ενδιαφέρει, όμως, έχει κυκλοφορήσει και η 5D.

5. Μα, αγαπητέ φίλε, τα PCs έχουν ξεπεράσει εδώ και καιρό τις κονσόλες...

6. Εκτός από το πέρασμα εικόνων στον υπολογιστή, μπορείς να χρησιμοποιήσεις τον scanner σε συνδυασμό με το κατάλληλο πρόγραμμα πάντα, για να περάσεις και κείμενο από βιβλία στον υπολογιστή σου (όχι σε μορφή εικόνας αλλά κειμένου!). Το ποσοστό επιτυχούς "ανάγνωσης" του κειμένου είναι αρκετά μεγάλο και οι διορθώσεις που θα πρέπει να κάνεις μετά ελάχιστες.

THE ADVENTUREMAN

Αγαπητό PC Master,

Δεν αρχίζω τα κομπλιμέντα γιατί αν τα αρχίσω δεν θα τελειώσω ποτέ.

Είμαι κάτοχος ενός 486/133 (AMD P75), 16MB RAM, SB 16, CD-ROM 4x. Τον τελευταίο καιρό ασχολιόμουν με το Pandora Directive το οποίο τερμάτισα μετά πολλή προσπάθεια και με τη βοήθεια του κομματιού από τις λύσεις που δημοσιεύσες (Οκτώβριος 96). Ομως για να μην πολυλογώ, περνάω στις απορίες μου:

1. Τις τελευταίες μέρες είχα κάποια προβλήματα με το CD-ROM και σκεφτόμουν να πάω τον υπολογιστή στην εταιρία. Ετσι, σκέφτομαι να του βάλω τα Win95 (δεν τα έχω ακόμα γιατί είμαι φανατικός DOSάς) αλλά αναρωτιέμαι μήπως παρουσιάζουν προβλήματα, γιατί ακούγονται πολλά.

2. Διάβασα στο τελευταίο τεύχος του περιοδικού ότι θα βγουν τα Win 97. Μήπως ρίξουν εντελώς τα Win95. Αξίζει να περιμένω ή να βάλω τα Win95 (κάλιο αργά παρά ποτέ).

3. Αν στο μήνυμα "Starting MS-DOS" πατήσω F8 και τα βάλω όλα YES, υπάρχει κίνδυνος υπερφόρτωσης;

4. Μπορείτε να μου βαθμο-

λογήσετε με άριστα το 10 τα εξής παιχνίδια: Sega Rally, Virtual Cop, Gabriel Knight 2, Ripper, Titanic, Serlock Holmes 2, Tomb Raider;

5. Πόσο καιρό ακόμα θα αντέξει το μηχάνημά μου;

6. Αν αλλάξω τον επεξεργαστή (P133, P150) θα υπάρξει αισθητή αλλαγή στην ταχύτητα και την ποιότητα των γραφικών;

Ελπίζω προς απάντηση, αν όχι προς δημοσίευση, γιατί καίγομαι.

ΥΓ. 1: Ανδρέα, ζεις, εσύ μας οδηγείς... (Τον Τσουρινάκη εννοώ.)

ΥΓ. 2: Ελπίζω να μη σας κούρασα αλλά αν ναι, συγγνώμη.

Φιλικά,

Ενας Adventureman

Φίλε Adventureman,
Δεν λέμε τίποτα και περνάμε κατευθείαν στις απαντήσεις:

1. Τα Windows 95, αν πρόκειται να τα εγκαταστήσεις, θα σου πρότεινα να το κάνεις ο ίδιος. Μόνο έτσι θα καταλάβεις τι γίνεται και θα αρχίσεις να εξοικειώνεσαι με το νέο περιβάλλον. Οσον αφορά στα "προβλήματα" που παρουσιάζουν τα Windows 95, σχεδόν όλα είναι θέμα ρυθμίσεων και σεταρίσματος του υπολογιστή.

2. Θέλουμε όλοι να ελπίζουμε ότι τα επόμενα Windows θα λέγονται Windows 97, αλλά η "μαμά" Microsoft ίσως να μη μας κάνει τη χάρη. Το όνομα Windows 97 ακόμα δεν υπάρχει για τη Microsoft, κάτι που σημαίνει ότι τα 97 μπορεί να βγουν και το '98!

3. Οχι, γιατί όλες οι εντολές που σου παρουσιάζονται για να επιλέξεις Yes/No είναι τα προγράμματα που φορτώνονται κατά την κανονική εκκίνηση του υπολογιστή. Το F8 συνήθως το χρησιμοποιούμε όταν θέλουμε να μη φορτωθεί κάποιο πρόγραμμα στη μνήμη (και πατάμε No) ή όταν κάποιο από αυτά κολλά.

4. Τα έχουμε ήδη βαθμολογήσει στα αντίστοιχα reviews.

5. Αν το ταΐζεις και το ποτίζεις καλά...

6. Αλλαγή στην ταχύτητα των γραφικών θα υπάρξει μόνο στην περίπτωση που η κάρτα οθόνης σου είναι PCI.

MODEM 'Η ΟΘΟΝΗ;

Αγαπητό PC Master, Και φυσικά δεν χρειάζεται να σου πω πως είσαι από τα καλύτερα περιοδικά του χώρου. Εχω έναν Pentium/100, 212MB σκληρό δίσκο, 24MB μνήμη, 14" SVGA οθόνη, 1MB κάρτα οθόνης SVGA, 2x CD-ROM, εκτυπωτή HP 660C. Ας πάω όμως τώρα στις ερωτήσεις μου.

1. Θέλω να πάρω ένα modem για να συνδεθώ στο Internet και να συζητώ on-line με τους φίλους μου. Τι modem μου προτείνεις να πάρω (και να κρατήσει αρκετό καιρό); Αξίζει να δώσω λεφτά για τη συσκευή αυτή;

2. Θέλω να πάρω έναν σκληρό δίσκο 1.2GB. Καλά δεν θα κάνω να τον χρησιμοποιώ ως master και τον "μικρό" ως δεύτερο δίσκο;

3. Πού μπορώ να βρω για το Word 7 γραμματοσειρά με καλλιγραφικούς χαρακτήρες;

4. Γιατί δεν βάζετε πια τη στήλη "ΠΡΙΝ ΑΓΟΡΑΣΕΤΕ";

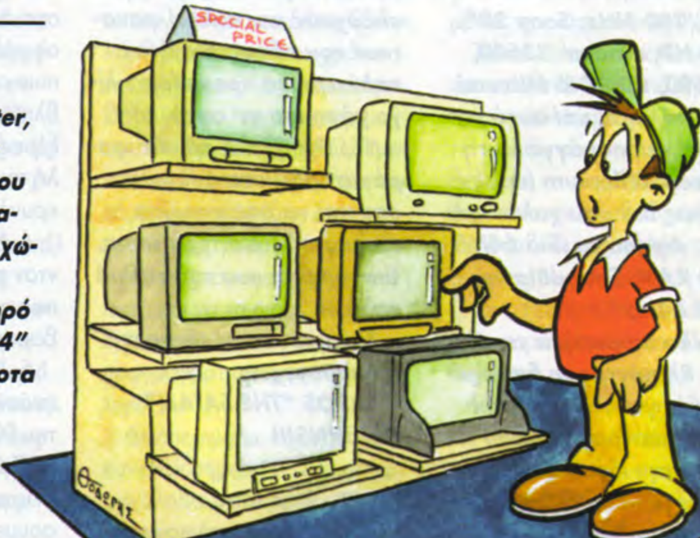
5. Ποια οθόνη 15" είναι πολύ καλή, αν μπορείς πες μου μια κάτω από 100.000 δρχ.

ΥΓ. 1: Ελπίζω τουλάχιστον σε δημοσίευση του γράμματός μου, γιατί έχω ξαναγράψει και δεν μου έχετε απαντήσει!!!

ΥΓ. 2: ΠΑΟΚΑΡΑ ΟΛΕ!!!

Φιλικά,

Αντώνης



Φίλε Αντώνη,

1. Το αν αξίζει να δώσεις λεφτά ή όχι για την αγορά ενός modem δεν θα σου το πούμε εμείς. Θα πρέπει να το αποφασίσεις μόνος σου ανάλογα με τις ανάγκες σου. Αν αποφασίσεις να κάνεις την επένδυση, τότε καλό θα ήταν να πάρεις ένα modem με ταχύτητα 28.800 ή παραπάνω, μια και οι τιμές έχουν πέσει αρκετά και φαίνεται ότι η ταχύτητες αυτές θα παραμείνουν αμετάβλητες για αρκετό καιρό ακόμα.

2. Βεβαίως και θα κάνεις καλά, μια και είναι το πιο λογικό, αφού ο καινούριος σκληρός θα είναι σίγουρα και γρηγορότερος.

3. Με την εγκατάσταση των Windows και του Office έρχονται αρκετές γραμματοσειρές. Αν όμως δεν σου κάνει καμία από αυτές, μπορείς να απευθυνθείς στις εταιρίες που πουλάνε γραμματοσειρές για Windows (π.χ. Magenta).

4. Εχει μείνει τίποτα που δεν έχετε αγοράσει για να το αναφέρουμε;

5. Μια βόλτα στα μαγαζιά σίγουρα θα σε βοηθήσει να επιλέξεις αυτήν που ταιριάζει περισσότερο στα γούστα (και στα μάτια!) σου.

ΥΓ. 1: Αυτό αποκλείεται!

ΥΓ. 2: Αντε, ας το καταπιούμε αυτό λόγω Δικεφάλου (έστω και του Βορρά)!

ΑΛΛΗΛΟΓΡΑΦΙΑ

THE BEAST IS BACK

Αγαπητό PC Master,
Πήρα το θάρρος να σου γράψω, βλέποντας το προηγούμενο γράμμα μου δημοσιευμένο (σας ευχαριστώ). Δυστυχώς, μου προέκυψαν κάποια καινούρια ζητήματα για τα οποία θέλω τη βοήθειά σου.

Παίρνοντας υπόψη μου τις απαντήσεις σου, έκανα κάποιες αλλαγές στον υπολογιστή μου.

Εχω λοιπόν έναν Intel inside/200 MHz, Sony 20", 3GB HD, modem 33600, HP 690, CD-ROM Mitsumi 14x (το πήρα και αυτό χε, χε, χε) και παράγγειλα τη Matrox Millenium (όπως βλέπεις δεν σου χαλάω χατίρι). Αφησα τα ίδια 64MB EDO RAM, SoundBlaster AWE 64.

Θέλω να ρωτήσω τα εξής:

1. Βλέποντας τη διαφήμιση μίας γνωστής εφημερίδας, ο πατέρας μου μού έβαλε την ιδέα να αγοράσουμε μια Sony 41" (όσο σκέφτομαι να παίζω NBA LIVE 97 εκεί πωρώνομαι). Είναι δυνατόν να λειτουργήσει στον υπολογιστή μου; Χρειάζομαι τίποτα extra (ενισχυτή, συσκευή); Θα φαίνονται καλά τα γραφικά;

2. Σκέφτομαι να φτιάξω μόνος μου έναν υπολογιστή από την αρχή ως το τέλος. Δεν με προβληματίζει τόσο το κόστος, αλλά το πού θα πάρω τόσες γνώσεις. Κάνει κανείς σας ιδιαίτερα; Σοβαρά πληρώνω καλά (πάρτε τη στα σοβαρά την ερώτηση).

3. Πάνω στο τερματικό μου έχω βάλει από αυτά τα μαγνητάκια που μπαίνουν στο ψυγείο. Ενας φίλος μού είπε ότι το μαγνητικό πεδίο που δημιουργείται μπορεί να σβήσει το σκληρό δίσκο. Μπορεί πράγματι να συμβεί (απάντησέ μου σε αυτή τουλάχιστον αν δεν θες να απαντήσεις σε όλο το γράμμα);

4. Γιατί έχετε φτύσει το Championship Manager 2; Κατά τη γνώμη μου, είναι το καλύτερο football manager.

5. Και κάτι τελευταίο. Γιατί παραμελείτε τα strategy games; Βγαίνουν πολλά καλά καινούρια παιχνίδια, ενώ υπάρχουν και πολλοί φανατικοί του είδους. Θα ήταν καλύτερο να προσφέρετε λίγο χώρο και γι' αυτά.

ΥΓ.: Θα ήθελα κάποια φορά να έρθω στα γραφεία σας και να σας γνωρίσω από κοντά, ιδιαίτερα τον κ. Τσουρινάκη που τον εκτιμώ πολύ.

Ευχαριστώ και εύχομαι καλή συνέχεια.

TASOS "THE SATAN" RETURNS!!!

Φίλε Τάσο,
Χαιρόμαστε που οι συμβουλές μας σε βοήθησαν να φτιάξεις το μηχάνημα που ήθελες. Εμείς θα ήμαστε πάντα εδώ για ό,τι χρειαστείτε.

Για να δούμε, λοιπόν:

1. Ολες οι οθόνες παίζουν σε όλους τους υπολογιστές. Ωστόσο, υπάρχουν κάποιοι περιορισμοί όπως, για παράδειγμα, το ότι δεν μπορείς να βάλεις ανάλυση 1600x1280 στην 14" αλλά ούτε 640x480 στην 25", γιατί στην πρώτη περίπτωση δεν θα βλέπεις τίποτα και στη δεύτερη θα βλέπεις τα πάντα τεράστια! Επειδή, λοιπόν, αν η ανάλυση στα παιχνίδια δεν ξεπερνά τα 640x480 μάλλον θα έχεις την αίσθηση ότι τα pixels είναι εξωφρενικά μεγάλα. Α, και φυσικά μιλάμε για κόστος πολλών εκατομμυρίων (ελπίζω ο μπαμπάς να είναι εφοπλιστής or something...).

2. Στο τεύχος 71 (Μάρτιος '96) θα βρεις ένα ειδικό αφιέρωμα στο θέμα της συναρμολόγησης βήμα προς βήμα ενός υπολογιστή. Επιφυλασσόμαστε να επανέλθουμε...

3. Το πεδίο που δημιουργούν τα συγκεκριμένα μαγνητάκια έχει τόσο μικρή ένταση ώστε είναι λίγο δύσκολο να επηρεαστεί ο σκληρός δίσκος, ο οποίος μάλιστα βρίσκεται σε κάποια απόσταση από το περίβλημα. Αλλά επειδή ποτέ δεν ξέρεις, ακολούθησε τη συμβουλή του φίλου σου και απομάκρυνέ τα από το κουτί.

4. Αν οι απόψεις μας ταυτίζονταν πάντα, να είσαι σίγουρος πως η ζωή θα ήταν ιδιαίτερα βαρετή...

5. Δεν έχεις δίκιο: Strategy review υπάρχει σε κάθε τεύχος του PC Master.

ΥΓ.: Μπορείς να επικοινωνήσεις μαζί μας για να το κανονίσουμε.

ΟΙ ΛΥΚΟΙ ΚΑΙ ΤΑ ΠΡΟΒΑΤΑ

Αγαπητό PC Master,
Σε συγχαίρω για την υπέροχη ύλη σου, καθώς και για το γεγονός ότι είσαι το μόνο περιοδικό που ακόμα προσπαθεί να κρατήσει ζωντανό το πνεύμα του πραγματικού χρήστη (κάτι σαν το Ολυμπιακό πνεύμα), που όμως έχει ήδη χαθεί κατά μεγάλο μέρος.

Θυμάστε, άραγε, τη χρυσή εποχή των PCs ανάμεσα στο 1992 και 1995;

Ηταν πράγματι μια περίοδος μεγάλων αλλαγών: επιτέλους παιχνίδια ποιότητας στο PC με τρομερό gameplay, που έκανε τους AMIGAδες να τα "παίξουν" και τεχνική αρτιότητα, που κάνει ΟΛΕΣ τις σημερινές εταιρίες και ΕΙΔΙΚΑ τις πολύ μεγάλες να τρέμουν στο άκουσμά τους: WOLFENSTEIN 3D, DOOM, RAPTOR κ.λπ. θρυλικές εταιρίες όπως η EPIC, APOGEE, ID. (Η τελευταία επι-ζει και βασιλεύει, αλλά γιατί την πήρε το ρεύμα. Από τις άλλες ούτε φωνή ούτε ακρόαση τα τελευταία δύο χρόνια. Τι έγινε;)

Επίσης, το θρυλικό Coders Party, η Assembly 9x (x=2,3,4) της Φινλανδίας όπου το εκπληκτικό Second Reality της FUTURE CREW έκανε τους πάντες να παραμιλούν... Μικρά και μεγάλα αριστουργήματα σε asm έκαναν τους τότε 386 και 486 να φθάσουν επιδόσεις που ποτέ δεν θα μας δώσει η Microsoft, ούτε πια και κανένας άλλος σήμερα ακόμη και με P7.

Οποιος τα έχει ζήσει όλα αυτά, όποιος τα έχει δει, όποιος τα έχει νιώσει, δεν μπορεί ποτέ να τα ξεχάσει! Και κανένας δεν μπορεί να τον κάνει να τα ξεχάσει!

Αλλά όπως φαίνεται, αυτοί οι καιροί άλλαξαν. Πάει ο καιρός του κομπιουτερά, πάει ο καιρός του Power User.

Σήμερα Power User σημαίνει να σκάσεις μισό εκατομμύριο δραχμές ζεστό-ζεστό, να πάρεις τον χαζο-Pentium σου στα XXX MHz με τα (X)XX MBRAM και τα Win95 για να γράφεις τις

καρτούλες σου στο υπέροχο Word (X)X, να παίξεις το τελευταίο Demo που κατέβασες από το Internet με το modem σου, να ακούσεις τα καταπληκτικά Wav's με κρατς, μπουμ κ.λπ. μέσα από τη wavetable κάρτα σου κ.λπ. (για να μη γίνω περισσότερο προσβλητικός, γιατί μερικοί από εσάς ίσως να βρήκαν τον εαυτό τους μέσα στην περιγραφή μου).

Πράγματι, δεν μπορώ να μη θεωρώ κατώτερό μου κάποιον που πήρε τον Pentium του για τις παραπάνω χρήσεις, που γι' αυτόν δεν υπάρχει άλλος υπολογιστής από τον "586" (όπως αποκαλεί τον Pentium) και όταν του λες "486" σε ρωτάει "κουφαμένος" τι παιχνίδια μπορεί να παίξουν σε αυτόν...

Κάποιος που δεν έζησε την εποχή του HOME COMPUTER, που δεν έχει φορτώσει ποτέ πρόγραμμα από κασέτα, που δεν έχει παίξει ποτέ text adventure, που δεν έχει ποτέ κοντράρει με AMIGά για το θέμα PC vs AMIGA (αν ξέρει βέβαια τι είναι η Amiga), που δεν γνωρίζει ούτε τι είναι το Bubble Bobble και του "τρέχουν τα σάλια" όταν ακούει ανακοίνωση για τα Win97, δεν έχει το ΔΙΚΑΙΩΜΑ να αυτοαποκαλείται ούτε καν απλός user παρά απλός, υποταγμένος καταναλωτής, ένα ακόμη πρόβατο στο νέο κοπάδι του κυβερνοχώρου που ποδοπατά και τρώει τα πάντα στο πέρασμά του.

Σκασίλα του αν το Doom είναι έτη φωτός μακριά σε τεχνική από οτιδήποτε άλλο, σκασίλα του αν τον δουλεύει κανονικά η Microsoft όταν του ζητά Pentium για έναν επεξεργαστή κειμένου (αντιθέτως, του φαίνεται ΛΟΓΙΚΟ να του τον ζητά), σκασίλα του γενικώς!

Αυτός με τον "586", "686" και "μια μικρή αναβάθμιση" (= πέταμα και αγορά καινούριου Βασικά) θα μπορεί να τρέχει ό,τι -BEEP- βγάλει η Microsoft και η παρέα της στο μέλλον.

Εγώ έχω χωρίσει τον κυβερνοχώρο σε Λύκους (= Power Users), Πρόβατα (= οι παραπάνω υποταγμένοι καταναλωτές) και σε τσοπάνους (= IBM, AMD κ.λπ.). Τα μαντρόσκυλα είναι οι εταιρίες software (= Microsoft κ.λπ.).

Οι τελευταίοι (τα σκυλιά) διώκουν τους πρώτους (τους λύκους) και υποτάσσουν τους δεύτερους (τα πρόβατα) για λογαριασμό των τρίτων (των τσοπάνων).

Προτείνω σε όλους τους αναγνώστες να σκεφθούν ΠΟΛΥ ΣΟΒΑΡΑ αυτά που είπα.

Είστε Λύκοι ή Πρόβατα;
Υπογραφή:
Ο τελευταίος των Μοϊκανών...

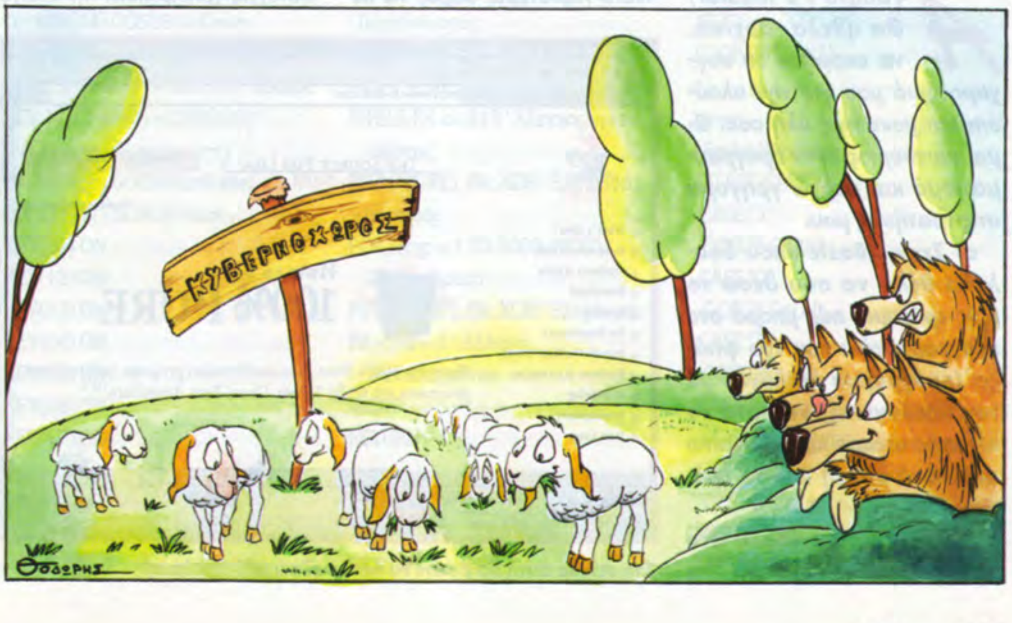
Αγαπητέ ανώνυμε φίλε,
Δεν θα θέλαμε να σχολιάσουμε τα λεγόμενά σου, παρά μόνο θα πούμε το εξής: Πράγματι υπάρχουν χρήστες που ξεκινάνε από Pentium, που δεν έχουν ζήσει τα όσα αναφέρεις, που δεν ξέρουν τι είναι η Assembly. Αλλά γι' αυτό και λέγονται χρήστες. Γιατί εγώ δεν περιμένω από κανέναν φίλο που αγοράζει στα δέκα, δώδεκα, δεκατέσσερά του χρόνια τον πρώτο υπολογιστή να τον θέλει για να τον προγραμματίσει. Θα αρχίσει, όπως όλοι μας και δεν θέλω αντίρρηση σε αυτό, από τα παιχνίδια. Στην πορεία, όμως, μπορεί να αναρωτηθεί πώς, άραγε, φτιάχνονται αυτά και να το ψάξει περισσότερο, μαθαίνοντας μία γλώσσα προγραμματισμού (ή περισσότερες).

Δεν περιμένω, επίσης, από κανέναν σήμερα να κάτσει να ασχοληθεί με Assembly. Δυστυχώς, πέρασε η εποχή της. Ακόμα και στα Party 9x που αναφέρεις, το μόνο που ήταν Assembly ήταν ο κώδικας που κινούσε τις εικόνες, δημιουργημένες από πριν και έπαιζε κομματάκια .mod ή .s3m στην περίπτωση των Future Crew.

Από την άλλη μεριά, είμαστε σύμφωνοι ότι η Microsoft το έχει παρακάνει με τις τρελές απαιτήσεις, αλλά ίσως δεν έχεις σκεφτεί το γεγονός ότι η Intel βγάζει καινούριους επεξεργαστές και πρέπει να τους απορροφήσει η αγορά. Πώς θα γίνει αυτό; Σε αφήνω να βρεις μόνος σου την απάντηση!

Τελικά, όλα είναι ένα παιχνίδι που παίζεται πίσω από την πλάτη μας, αλλά εμείς είμαστε αυτοί που θα αποφασίσουμε αν θέλουμε να συμμετάσχουμε. Δεν κάνουμε αναβάθμιση για την αναβάθμιση, αλλά για τις ανάγκες μας. Αν δεν μας χρειάζεται ο Pentium Pro, απλώς δεν τον αγοράζουμε και παίρνουμε Pentium.

Οσον αφορά στους Λύκους και τα Πρόβατα, θέλω να πιστεύω πως όλοι οι αναγνώστες του PC MASTER είναι... ΓΑΤΕΣ! ■



How To

Ασχολείστε με τον προγραμματισμό και κολλήσατε κάπου; Εχετε απορίες για τα "απόκρυφα" του υπολογιστή σας; Θέλετε να διεισδύσετε στα μυστικά του συστήματος και δεν ξέρετε πώς; Μην πανικοβάλλεστε. Εμείς είμαστε εδώ. Στείλτε μας τις απορίες σας με την ένδειξη "How to" στη διεύθυνση του περιοδικού. Να είστε σίγουροι πως θα κάνουμε ό,τι είναι δυνατό για να σας βοηθήσουμε.

του Βασίλη Παπαδάκη

QBASIC ΚΑΙ ANIMATION

Αγαπητό PC Master,

Θα ήθελα, αρχικά, να εκφράσω τα συγχαρητήριά μου για την πλούσια και μοναδική ύλη σου. Είμαι καινούριος στον προγραμματισμό και περνώ γρήγορα στις ερωτήσεις μου.

α) Στην QBasic όπου δουλεύω θέλω να σου θέσω το εξής ερώτημα: πώς μπορώ στο προγραμματάκι που έχω φτιάξει (πρόγραμμα διαλόγου με τον υπολογιστή) να πατώ το πλήκτρο escape και να βγαίνω ανά πάσα στιγμή από το πρόγραμμα;

β) Ο ήχος που έβαλα στο πρόγραμμά μου θέλω να ακούγεται από τα ηχεία. Μπορεί να γίνει αυτό; Αν ναι, μπορώ να δώσω ιδιαίτερο χρώμα (π.χ. ήχο τρομπέτας ή και μοτοσικλέτας για τη δική μου περίπτωση);

γ) Δώσε μου ένα σύντομο πρόγραμμα στο οποίο να μπορώ να κινώ μία φιγούρα που έχω κάνει, χρησιμοποιώντας τα βελάκια και να πυροβολώ με το πλήκτρο Α. Επίσης θέλω να βγαίνω με το πλήκτρο Escape.

δ) Μπορώ να κάνω τη φιγούρα να κινείται (τις κινήσεις να τις έχω καθορίσει από πριν), χωρίς να χρησιμοποιώ το πληκτρολόγιο (κάτι σαν video δηλαδή); Δώσε μου, σε παρακαλώ, ένα παράδειγμα όπου το ανθρωπάκι να πηγαίνει μια φορά δεξιά, μια αριστερά και στο τέλος να πυροβολεί. Μπορώ, επίσης, να κάνω το ανθρωπάκι να σηκώνει ένα αντικείμενο;

ε) Στο τεύχος 79 στη στήλη Smart User ανέφερες πως το Microsoft Word είχε τη δυνατότητα δημιουργίας βίντεο. Μπορείς, σε παρακαλώ, να μου δώσεις το παραπάνω πρόγραμμα (της QBasic) για το Word (αριστερά, δεξιά, να πυροβολεί και να σηκώνει αντικείμενο);

στ) Η Visual Basic περιλαμβάνεται στο MS-DOS 6.22 ή στα Windows 95 όπως η QBasic; Συμβαίνει το ίδιο με την Java;

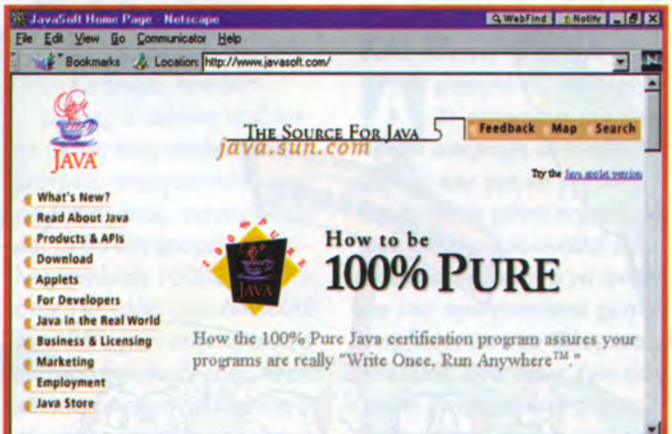
Αυτές ήταν οι ερωτήσεις μου. Ελπίζω να μη σε κούρασα. Αν το δημοσιεύσετε, σας παρακαλώ, μη με παραπέμψετε σε άλλο τεύχος. Αν όχι, please, απαντήστε μου οπωσδήποτε όσο το δυνατόν συντομότερα.

Με εκτίμηση
Δημήτρης Μουταφτσής
Αλεξανδρούπολη

α) Προφανώς το πρόγραμμά σου χρησιμοποιεί την εντολή Input της Qbasic. Η εντολή αυτή απενεργοποιεί όλους τους άλλους ελέγχους όταν εκτελείται και έτσι δεν μπορείς να ελέγξεις για το πλήκτρο Escape. Αρα είναι υποχρεωτικό να φτιάξεις μια καινούρια εντολή για input, η οποία θα σου δίνει τη δυνατότητα να διακόψεις όποτε θέλεις την εισαγωγή στοιχείων. Επίσης, θα πρέπει να παγιδέψεις το πλήκτρο Escape με τις εντολές KEY, ON KEY. Η ρουτίνα που δίνουμε στη συνέχεια χρησιμοποιεί την inkey$ για να προσομοιώσει την input και έτσι μπορεί να διακοπεί οποιαδήποτε στιγμή από το χρήστη.

```
DECLARE SUB NewInput (x%, y%, Prompt$, Result$, Kind%)
CLS
KEY 15, CHR$(0) + CHR$(1) 'KEY 15 γίνεται το Escape
"προσοχή να είναι off τα caps lock και num lock
ON KEY(15) GOSUB endlabel
KEY(15) ON
CALL NewInput(6, 1, "Γράψε ένα string: ", n$, 1)
PRINT "Το string που έδωσες είναι: "; n$
CALL NewInput(10, 1, "Δώσε έναν αριθμό: ", n$, 2)
' όταν εισαχθούν αριθμητικά δεδομένα, τότε χρειάζεται
' να γίνει η μετατροπή τους μετά την εκτέλεση της εντολής.
' Προσοχή να χωράνε τα δεδομένα στη μεταβλητή που θα μπουν,
' επίσης πρέπει να ελεγχθεί πρώτα το αποτέλεσμα της NewInput γιατί,
' αν είναι κενό, σημαίνει ότι πατήθηκε το Escape για να ακυρωθεί η εντολή.
n! = VAL(n$)
PRINT "Το αποτέλεσμα είναι: "; n!
endlabel:
END
RETURN

DEFINT A-Z
SUB NewInput (y, x, Prompt$, Result$, Kind%)
' Αντικαθιστά την εντολή INPUT, τυπώνει το μήνυμα στη θέση x, y,
' δέχεται μόνο χαρακτήρες που μπορεί όμως να είναι αλφαριθμητικοί για Kind=1 ή
' Αριθμητικοί για Kind=2
MAXCHARS = 50
Result$ = ""
LOCATE y, x: PRINT Prompt$;
x = x + LEN(Prompt$)
DO
a$ = INKEY$
' κώδικας για backspace
IF a$ = CHR$(8) AND LEN(Result$)
```



Στη σελίδα αυτή θα βρείτε τα πάντα γύρω από την Java.

```
  > 0 THEN Result$ =
    LEFT$(Result$, LEN(Result$) - 1)
  IF a$ <> "" AND a$ >= CHR$(32)
    THEN
    IF (Kind% = 2 AND (a$ < "0" OR a$
    > "9")) OR (LEN(Result$) =
    MAXCHARS) THEN
    BEEP
  ELSE
    Result$ = Result$ + a$
  END IF
  END IF
  LOCATE y, x: PRINT Result$ + " "
  LOOP UNTIL (a$ = CHR$(13) OR a$
    = CHR$(27))
  IF a$ = CHR$(27) THEN Result$ = ""
  PRINT
END SUB
```

β) Για να ακουστεί οποιοσδήποτε ήχος από τα ηχεία, θα πρέπει να προγραμματίσεις την κάρτα ήχου, αλλιώς η Qbasic στέλνει τον ήχο πάντα στο μεγαφωνάκι του υπολόγιστή σου. Στα προηγούμενα δύο τεύχη δώσαμε κάποια προγράμματα που χειρίζονται την κάρτα ήχου SoundBlaster. Συγκεκριμένα, στο τεύχος 84 υπήρχε ένα πρόγραμμα που εξομοίωνε την εντολή sound. Μπορείς να πειραματιστείς με αυτό και να δώσεις τις συχνότητες που θέλεις, ώστε να φτιάξεις κάποια εφέ.

Στο προηγούμενο τεύχος ασχοληθήκαμε με τον προγραμματισμό της SoundBlaster και στο CD υπήρχε ένα πρόγραμμα που παίζει WAV αρχεία. Αν φτιάξεις τους ήχους που θέλεις στα Windows, μπορείς μέσα από τα βοηθητικά προγράμματα της SoundBlaster να τα αποθηκεύσεις σε WAV format και μετά να τα αναπαραγάγεις μέσα από την Qbasic.

γ) Παρακάτω θα βρεις ένα πολύ απλό πρόγραμμα που κάνει animation σε graphics mode στην Qbasic.

```
DEFINT A-Z
SCREEN 1 ' Γραφικά CGA
' Σχεδιασμός και αποθήκευση
  φιγούρας
CIRCLE (12, 12), 5
LINE (12, 17)-(12, 27)
LINE (12, 27)-(7, 32)
LINE (12, 27)-(17, 32)
LINE (12, 19)-(8, 23)
LINE (12, 19)-(16, 23)
DIM a%(200)
GET (1, 1)-(34, 39), a%
' Σχεδιασμός και αποθήκευση
  σφαίρας
LINE (60, 60)-(64, 61), 3, BF
DIM f%(20)
GET (60, 60)-(64, 61), f%
' Διαγραφή των αρχικών σχεδίων
CLS
' Αρχικοποίηση μεταβλητών και
  οθόνης
X = 150
Y = 100
Speed = 5
LINE (0, 0)-(319, 199), , B
PUT (X, Y), a%
' Αρχικοποίηση χειριστών
  πληκτρολογίου
ON KEY(11) GOSUB GoUp ' Βελάκι
  πάνω
ON KEY(12) GOSUB GoLeft ' Βελάκι
  αριστερά
ON KEY(13) GOSUB GoRight ' Βελάκι
  δεξιά
ON KEY(14) GOSUB GoDown '
  Βελάκι κάτω
KEY 15, CHR$(0) + CHR$(1) ' Escape
KEY 17, CHR$(0) + CHR$(30) '
  Πλήκτρο "A"
ON KEY(15) GOSUB EndLabel
ON KEY(17) GOSUB Shoot
KEY(11) ON
KEY(12) ON
KEY(13) ON
KEY(14) ON
KEY(15) ON
KEY(16) ON
KEY(17) ON

DO
a$ = INKEY$ "Για να αδειάζει η
  ενδιάμεση μνήμη πληκτρολογίου
LOOP WHILE a$ <> CHR$(27)
END
GoUp:
' Κίνηση πάνω
IF (Y <= 8) THEN RETURN ' Έλεγχος
  ορίου οθόνης
Y = Y - Speed ' Αλλαγή
  συντεταγμένων
PUT (X, Y), a%, PSET ' Εμφάνιση
  φιγούρας
RETURN

GoLeft:
' Κίνηση αριστερά
IF (X <= 8) THEN RETURN
X = X - Speed
PUT (X, Y), a%, PSET
RETURN

GoRight:
' Κίνηση δεξιά
IF (X >= 280) THEN RETURN
X = X + Speed
PUT (X, Y), a%, PSET
RETURN

GoDown:
' Κίνηση κάτω
IF (Y >= 150) THEN RETURN
Y = Y + Speed
PUT (X, Y), a%, PSET
RETURN

Shoot:
' Πυροβολισμός
FX = X + 20
FY = Y + 20
WHILE FX <= 315 ' Έλεγχος ορίου
  οθόνης
PUT (FX, FY), f%, XOR ' Εμφάνιση
  σφαίρας
FOR Temp = 1 TO 3000: NEXT '
  Καθυστέρηση
PUT (FX, FY), f%, XOR ' Εξαφάνιση
FX = FX + 1 ' Αλλαγή
  συντεταγμένων
WEND
RETURN

EndLabel:
END
RETURN
```

δ) Για να κάνεις τη φιγούρα να κινείται όπως θέλεις, αρκεί να καλέσεις τις συναρτήσεις που έχει ήδη φτιάξει, με τη σειρά που θα αποφασίσεις. Μπορείς, μάλιστα, να αποθηκεύσεις τη σειρά αυτή σε έναν πίνακα ή σε ένα string. Αρκεί, μετά, ένα for loop που θα διατρέχει αυτόν τον πίνακα και θα διαβάζει τις τιμές και ένα select statement που θα επιλέγει ποια ρουτίνα πρέπει να εκτελεστεί κάθε φορά. Το παρακάτω κομμάτι αντικαθιστά το DO...LOOP του προηγούμενου προγράμματος. Εδώ η κίνηση γίνεται τυχαία και συνεχίζεται μέχρι να πατηθεί το πλήκτρο Esc. Για να μην έχουμε σπαστή κίνηση, έχει προστεθεί ένα loop καθυστέρησης και ένα επανάληψης της κίνησης, έτσι ώστε να γίνεται ομαλή.

```
  move$ =
"111111115222222233333445
222111113313344444445444
11111"
L = LEN(move$)

DO
RANDOMIZE TIMER
a$ = MID$(move$, INT(RND * L) + 1,
  1)
FOR c = 1 TO 6
GOSUB move
FOR d = 1 TO 32000: NEXT
NEXT
LOOP WHILE (1)
move:
' Επιλογή κίνησης
SELECT CASE a$
CASE "1"
  GOSUB GoRight
CASE "2"
  GOSUB GoLeft
CASE "3"
  GOSUB GoUp
CASE "4"
  GOSUB GoDown
CASE "5"
  GOSUB Shoot
END SELECT
RETURN
```

Για να κάνεις το ανθρωπάκι να σηκώνει ένα αντικείμενο, πρέπει να σχεδιάσεις τα καρέ της κίνησης που μεσολαβούν και να τα πετάξεις πάνω στην ίδια θέση της οθόνης, το ένα μετά το άλλο διαδοχικά.

ε) Το Word έχει τη δυνατότητα να δείξει video που υπάρχει ήδη αποθηκευμένο σε κάποιο έγγραφό του και όχι να το δημιουργήσει. Αυτό γίνεται όταν το video είναι embedded (ενσωματωμένο). Αλλιώς το μόνο που μπορεί να κάνει, σε Visual Basic for Applications φυσικά, είναι να καταγράψει (Record Macro) κάποιες κινήσεις ή αλλαγές που έχεις κάνει μέσα στο έγγραφο και να τις αναπαράγει.

στ) Ούτε η Java ούτε η Visual Basic περιλαμβάνονται στα Windows 95 ή σε οποιοδήποτε άλλο πρόγραμμα. Είναι προγράμματα που πωλούνται ξεχωριστά το ένα από το άλλο. Μόνο μια περιορισμένη έκδοση της Visual Basic, η VBA, υπάρχει στο Word και το Excel κυρίως για τη δημιουργία ισχυρών και παραμετρικών μακροεντολών.

ΜΕΙΞΗ ΗΧΟΥ, BMP

Αγαπητό PC Master, Είσαι το καλύτερο περιοδικό που έχω διαβάσει ποτέ. Σε διαβάζω συνεχώς κάθε μήνα και ξεκοκαλίζω τα θέματα και τις στήλες σου. Συγχαρητήρια στις στήλες How-to, Αλληλογραφία, Μεταξύ μας, PC Experience, Adventure SOS και Games Reviews. Προγραμματίζω σε Pascal και C++ για DOS και έχω κάποιες ερωτήσεις.

α) Πώς μπορώ να παίζω στο background κάποιο αρχείο VOC και αν παίζω κάποιο άλλο την ώρα που το πρώτο συνεχίζει να παίζει να γίνεται mix (π.χ. μουσική και ηχητικά εφέ);

β) Πώς μπορώ να εμφανίσω ένα αρχείο bmp 256 χρωμάτων;

Φιλικά,

Θωμάς Χ.

α) Στο CD αυτού του μήνα υπάρχει το πρόγραμμα PLAYMIX σε C++ που αναπαράγει δύο VOC αρχεία μαζί (mixed). Για να το τρέξετε, θα χρειαστεί να φτιάξετε ένα project που θα περιέχει το MIX.CPP και το PLAYMIX.CPP, έτσι ώστε να γίνουν link σωστά τα δύο αρχεία. Αυτό το πρόγραμμα χρησιμοποιεί μια μέθοδο για mixing ήχων: τη μετατόπιση χροιάς (pitch shifting), η οποία διαιρεί δύο συχνότητες στη μέση και μετά τις προσθέτει, έτσι ώστε το αποτέλεσμα να ακούγεται σαν να παίζονταν και οι δύο μαζί. Η τεχνική προγραμματισμού της SoundBlaster είναι πάλι, όπως είχαμε δείξει και στο προηγούμενο τεύχος, η DMA (Direct Memory Access), μόνο που εδώ έχουμε την αυτο-εκκινούμενη λειτουργία. Η λειτουργία AutoInit κάνει χρήση ενός buffer χωρισμένου στη μέση. Η SoundBlaster αναλαμβάνει να παίξει τα δεδομένα του μισού buffer και μετά να στείλει ένα interrupt σε μια δική μας ρουτίνα που θα γεμίσει αυτόν τον μισό buffer. Στη συνέχεια, θα παίξει τα δεδομένα του άλλου μισού και θα ξανακαλέσει το interrupt. Αυτή η τεχνική περιορίζει τον προγραμματισμό των chips της SoundBlaster στο ελάχιστο, με αποτέλεσμα να είναι πολύ ομαλή η αναπαραγωγή. Σε αντίθετη περίπτωση, θα πρέπει εμείς να ελέγχουμε πότε τελειώνουν τα δεδομένα που έχουμε προγραμματίσει, να σταματάμε τον ήχο, να γεμίζουμε τον buffer, να ξαναπρογραμματίζουμε τα chips και να ξεκινάμε τον ήχο. Προφανώς, όμως, η τεχνική αυτή βολεύει όταν έχουμε κάποιο σταθερό κομμάτι να αναπαράγουμε συνεχώς όπως, για παράδειγμα, μια μουσική υπόκρουση, παρά όταν έχουμε εναλλασσόμενα κομμάτια ήχου. Το πρόγραμμα αυτό είναι γραμμένο από τον D. Kaden και είναι μέρος του SoundBlaster Hardware Programming Guide (SBHWPG), μιας συλλογής προγραμμάτων που παρέχει η Creative Labs μέσω του site της στο Internet (http://www.creative.com).

β) Θα αναφερθούμε ξανά εν συντομία στα αρχεία BMP. Τα αρχεία αυτά αποτελούνται από τέσσερα κομμάτια: 1) Επικεφαλίδα (Header) με πληροφορίες αρχείου, 2) Επικεφαλίδα με πληροφορίες εικόνας, 3) Παλέτα χρωμάτων, 4) Δεδομένα εικόνας. Σε περίπτωση που το αρχείο έχει άνω των 256 χρώματα, τότε δεν υπάρχει παλέτα χρωμάτων. Τα δεδομένα εικόνας είναι μια ασπρόμαυρη αναπαράσταση που δείχνει ποια pixels είναι αναμμένα και ποια όχι. Έχουν διάταξη από το κάτω μέρος της εικόνας προς τα επάνω. Τα pixels στην κάθε γραμμή βρίσκονται από αριστερά προς τα δεξιά. Για 256 χρώματα κάθε byte αντιπροσωπεύει ένα pixel. Η τιμή αυτού του byte είναι ο καταχωρητής (της κάρτας γραφικών) που περιέχει το κατάλληλο χρώμα. Η παλέτα χρωμάτων περιέχει τόσες εγγραφές όσα και τα χρώματα του αρχείου (2, 4, 16 ή 256). Κάθε εγγραφή της παλέτας αποτελείται από 4 bytes: 1 byte για το μπλε, 1 για το πράσινο, 1 για το κόκκινο και 1 δεσμευμένο που δεν χρησιμοποιείται. Με αυτές τις πληροφορίες προγραμματίζουμε τους καταχωρητές χρώματος της κάρτας γραφικών, έτσι ώστε να εμφανιστεί σωστά η εικόνα. Εάν έχουμε πάνω από 256 χρώματα, τότε δεν προγραμματίζουμε τους καταχωρητές των χρωμάτων, μια και το αρχείο έχει για κάθε pixel 3 bytes (24bit, RGB) που αναφέρονται απευθείας σε χρώμα. Η Επικεφαλίδα με πληροφορίες αρχείου είναι το πρώτο που διαβάζουμε από το αρχείο και έχει μέγεθος 14 bytes ως εξής:

- To string "BM" (2 bytes)
- Το μέγεθος του αρχείου συνολικά, όχι όμως σε bytes αλλά σε μονάδες των 4-bytes (longword=32bit) (4 bytes)
- Δεσμευμένα, δεν χρησιμοποιούνται (4 bytes)
- Απόσταση των δεδομένων εικόνας από την αρχή του αρχείου, δηλαδή από ποιο byte ξεκινούν τα καθαρά δεδομένα (4 bytes)

Η Επικεφαλίδα με πληροφορίες εικόνας έχει μέγεθος 40 bytes και τη διαβάζουμε αμέσως μετά.

➤ Size: μέγεθος επικεφαλίδας = 40 (4 bytes)

➤ Width: πλάτος της εικόνας σε pixels (4 bytes)

➤ Height: ύψος της εικόνας σε pixels (4 bytes)

➤ Planes: επίπεδα εικόνας = 1 (2 bytes)

➤ BitCount: bits ανά pixel = 1, 4, 8 ή 24 (2 bytes)

➤ Compression: Συμπίεση, αν #0, τότε έχουμε συμπιεσμένο αρχείο με τη μέθοδο RLE (Run Length Encoded) (4 bytes)

➤ Compressed Image Size: το μέγεθος της εικόνας (σε bytes), αν είναι συμπιεσμένη (4 bytes)

➤ XPelsPerMeter: οριζόντια διάσταση σε pixels/μέτρο (4 bytes)

➤ YPelsPerMeter: κάθετη διάσταση σε pixels/μέτρο (4 bytes)

➤ ColorsUsed: μέγεθος παλέτας που περιέχεται στο αρχείο σε περίπτωση που χρησιμοποιούνται λιγότερα χρώματα από το κανονικό (κανονικά είναι 0) (4 bytes)

➤ Important Colors: αν η κάρτα γραφικών δεν μπορεί να δείξει όλα τα χρώματα που περιέχει το αρχείο, τότε εδώ αναφέρεται πόσα χρειάζονται για να έχουμε ικανοποιητική απεικόνιση (4 bytes)

Σε ένα αρχείο BMP ακολουθεί η παλέτα των χρωμάτων και μετά τα δεδομένα. Στο CD θα βρεις το πρόγραμμα BMPI1.BAS, το οποίο θα σε βοηθήσει να διαβάσεις μια εικόνα 256 χρωμάτων. Σε αυτό το πρόγραμμα τα δεδομένα γράφονται πρώτα σε έναν buffer και μετά στέλνονται στην οθόνη με μία

μόνο εντολή για να έχουμε άμεση εμφάνιση.

KEYBOARD, FADE, ANIMATION

Αγαπητό PC Master,
Δεν χρειάζεται να πω κι εγώ πως είσαι το καλύτερο περιοδικό που κυκλοφορεί στην Ελλάδα (αυτό το ξέρουν μέχρι και οι μύγες της Σελήνης), γι' αυτό στο ψητό. Εχω αρχίσει να ασχολούμαι με την Qbasic και θέλω να με βοηθήσεις:

1. Θα ήθελα να μου πεις πώς γίνεται, όταν αρχίζει ένα πρόγραμμα στην Qbasic, να σβήνει το Numlock και το Capslock.

2. Πολλά παιχνίδια, όταν αρχίζουν, δείχνουν ακίνητες εικόνες. Πολλές από αυτές δεν τις βγάζουν αμέσως, αλλά η οθόνη από μαύρη παίρνει σιγά-σιγά χρώμα, φωτίζεται και να η εικόνα. Υστερα μαυρίζει λίγο-λίγο ώσπου εξαφανίζεται. Πώς μπορώ να το κάνω κι εγώ αυτό σε προγράμματα που θα δημιουργήσω;

3. Εχω φτιάξει ένα παιχνίδι, στο οποίο για background έχω βάλει μία εικόνα διαστήματος. Δηλαδή, για να λέμε και του στραβού το δίκιο, έχω βάλει μία μαύρη εικόνα με κάτι άσπρες τελείες, που παριστάνουν τα αστέρια. Το πρόβλημά μου, λοιπόν, είναι το εξής: Οταν περνά κάποιος εξωγήινος, δηλαδή το γράμμα v, πάνω από κάποιο αστέρι, μου το "τρώει". Θα ήθελα λοιπόν να μου πεις, πώς μπορώ να διατηρώ το background ακέραιο κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού. Προσοχή! Το παιχνίδι είναι φτιαγμένο σε Screen 0. Ακόμα, το background έχει ορισμένες διαστάσεις πάνω στην οθόνη. Δηλαδή, ξεκινά από το σημείο (1,1) και τελειώνει στο σημείο (22,80). Αντιθέτως, το foreground αντιστοιχεί σε ολόκληρη την οθόνη.
Ελπίζω να μη σε ζάλισα.
Φιλικά,
Αργύρης Δαλκαφούκης

1. Η κατάσταση των πλήκτρων Num Lock και CapsLock κρατιέται από το DOS σε μια συγκεκριμένη θέση μνήμης στη System RAM, τη μνήμη δηλαδή που χρησιμοποιεί το σύστημα για να κρατά πληροφορίες. Η θέση μνήμης είναι segment:&H0040, offset: &H0017 (1 byte) και περιέχει Keyboard shift flags, όπου:

Bit 7 = 1	Insert αναμμένο
Bit 6 = 1	Caps Lock αναμμένο
Bit 5 = 1	Num Lock αναμμένο
Bit 4 = 1	Scroll Lock αναμμένο
Bit 3 = 1	Alt πατημένο
Bit 2 = 1	Ctrl πατημένο
Bit 1 = 1	Left Shift πατημένο
Bit 0 = 1	Right Shift πατημένο

Αρκεί, λοιπόν, στην αρχή του προγράμματός σου να κάνεις τα εξής:

```
DEF SEG = &h40
X = PEEK(&h17)
X = X AND (255-32) ' για το Num
    Lock
X = X AND (255-64) ' για το Caps
    Lock
POKE &h17, X
```

2. Η σταδιακή εμφάνιση της εικόνας οφείλεται στις τιμές των χρωμάτων (της παλέτας όπως λέγεται) της κάρτας γραφικών. Δηλαδή, αυτό που συμβαίνει είναι το εξής: Η εικόνα έχει ήδη εμφανιστεί στην οθόνη αλλά με όλη την παλέτα να δείχνει στο μαύρο χρώμα. Μετά με ένα loop επαναφέρουμε σταδιακά τα κανονικά χρώματα και η εικόνα φαίνεται κανονικά. Τέλος, κάνουμε την αντίστροφη διαδικασία. Εστω ότι έχουμε διαβάσει την παλέτα από κάποιο αρχείο σε έναν πίνακα της μορφής...

```
PaletteItems = 16
DIM PaletteColors&(0 TO
    PaletteItems)
...Θέτουμε όλα τα χρώματα στο 0
FOR I = 0 TO PaletteItems
PALETTE I,0
NEXT
...εμφανίζουμε την εικόνα
DEF SEG = &HA000
BLOAD "PICTURE", 0
...και επαναφέρουμε τα σωστά χρώματα
PALETTE USING PaletteColors&(0)
```

3. Για να καταφέρεις να κινήσεις οποιοδήποτε αντικείμενο πάνω σε κάποιο φόντο, θα πρέπει να αποθηκεύεις το χώρο που θα σβηστεί, εμφανίζοντας το αντικείμενο σε κάποια θέση της οθόνης. Μόλις αποφασίσεις να αλλάξεις θέση στο αντικείμενο, πρέπει να αποκαδιστάς το φόντο, να αποθηκεύεις το καινούριο και μετά να εμφανίζεις το αντικείμενο. Το παρακάτω πρόγραμμα επιδεικνύει αυτήν την τεχνική. Για να καταφέρει να διαβάσει και να αποθηκεύσει το φόντο, το πρόγραμμα κάνει απευθείας προσπέλαση στη μνήμη οθόνης. Η διάταξη της οθόνης κειμένου είναι: ASCII κωδικός χαρακτήρα (1 byte), χρώμα (1 byte) για 2000 χαρακτήρες (80x25) που αρχίζουν στη διεύθυνση &HB800: 0000.

Ετσι, για να προσπελάσουμε τους χαρακτήρες, οι οποίοι βρίσκονται ανά δύο bytes, χρησιμοποιούμε τη συνάρτηση:

```
PEEK((X - 1) * 2 + (Y - 1) * 160)

DEFINT A-Z
SCREEN 0
CLS
FOR X = 1 TO 2000
PRINT CHR$(INT(RND * 10) + 48);
NEXT
DEF SEG = &HB800
Y = 5
FOR X = 1 TO 80
BACK$ = CHR$(PEEK((X - 1) * 2 +
    (Y - 1) * 160))
LOCATE Y, X
PRINT ">"
FOR C = 1 TO 32000: NEXT
FOR C = 1 TO 32000: NEXT
LOCATE Y, X
PRINT BACK$
NEXT
END
```

Οπως σας είχαμε υποσχεθεί στο προηγούμενο τεύχος, παρουσιάζουμε ένα πρόγραμμα σε QBASIC που παίζει αρχεία FLI. Τα αρχεία FLI αποτελούνται από έναν header που περιέχει πληροφορίες για την αναπαραγωγή τους και από τα καρέ (frames) της κίνησης. Κάθε καρέ αποτελείται με τη σειρά του από πληροφορίες που δείχνουν τι περιέχει. Τα περιεχόμενα κάθε πληροφορίας (data chunk) μπορεί να είναι:

- Παλέτα Χρωμάτων, η οποία διασπάται σε 64 ή 256 πακέτα των τριών bytes για τα χρώματα RGB.
- Δεδομένα οθόνης με Delta Compression, δηλαδή κομμάτια της οθόνης που αλλάζουν σε σχέση με το αμέσως προηγούμενο καρέ. Κατ' αυτόν τον τρόπο δεν είμαστε υποχρεωμένοι να ανανεώνουμε όλη την οθόνη.
- Δεδομένα ολόκληρης οθόνης. Αλλάζουμε όλα τα pixels της οθόνης με απλή αντιγραφή από το αρχείο.
- Δεδομένα οθόνης με Run Length Compression. Συμπιεσμένα δεδομένα για ολόκληρη την οθόνη, χρειάζονται loop αποσυμπίεσης για να τα στείλουμε στην οθόνη.
- Μαύρο καρέ. Απλώς καθαρίζουμε όλη την οθόνη.

Το πρόγραμμα περιέχει μια σειρά από nested FOR loops. Το εξωτερικό loop τρέχει για τα καρέ, το αμέσως επόμενο για τις πληροφορίες κάθε καρέ (data chunks), το επόμενο για τα πακέτα (packets) των πληροφοριών και το τελευταίο για καθένα από τα στοιχεία του πακέτου (pixels ή RGBcolors). Το πρόγραμμα είναι του Carl Gorringe και θα βρείτε στο CD και ένα FLI για να το δοκιμάσετε. ■

The Hall Of Fame

Σε αυτήν τη στήλη θα βρίσκετε τα παιχνίδια εκείνα που παίχτηκαν όσο λίγα, αφού συνάρπασαν τους απανταχού gamers με τη δράση, την πρωτοτυπία και τα γραφικά τους. Τίτλοι που ξεπέρασαν κάθε προσδοκία και έγιναν σημεία αναφοράς στην ηλεκτρονική ψυχαγωγία. Παιχνίδια-θρύλοι, με δυο λόγια. Το υλικό κατασκευής ενός "θρύλου" διαφέρει ανάλογα με την περίσταση. Μπορεί να είναι τα γραφικά, το βάθος του gameplay, η σεναριακή πλοκή, το animation, ο χειρισμός ή όλα αυτά μαζί. Το σίγουρο είναι πως τα παιχνίδια αυτά έκαναν πολλούς gamers να χάσουν τον ύπνο τους και καθιερώθηκαν ως επιτυχημένες συνταγές που οι κατασκευαστές έσπευσαν να αντιγράψουν. Μπορεί ακόμα να αποτέλεσαν συνέχειες ήδη καθιερωμένων τίτλων, σε μία προσπάθεια να βελτιωθεί -με τη βοήθεια ισχυρότερης επεξεργασίας- αυτό που φάνταζε ήδη τέλειο. Οπου σημειωνόταν επίτευξη του στόχου, δημιουργούνταν ολόκληρες σειρές επιτυχημένων παιχνιδιών που νικούσαν στην κυριολεξία το χρόνο. Με συνεχή μηνιαία ανανέωση, το HALL OF FAME ανοίγει τις πύλες του σε όλους τους gamers για να μαθαίνουν οι νέοι και να θυμούνται οι παλιοί.

Επιμέλεια: Ηλίας Βουτσάς
redone@compulink.gr

ADVENTURE-RPG

MONKEY ISLAND 2



Η συνέχεια του υπέροχου adventure της LucasArts ξεπέρασε κάθε προσδοκία. Υπέροχα hand made γραφικά, τρελό χιούμορ αλλά και απίθανοι στη σύλληψη γρίφοι συνέθεσαν ένα από τα καλύτερα adventures που κυκλοφόρησαν ποτέ.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 10/10

EYE OF THE BEHOLDER II

Το δεύτερο μέρος της δημοφιλούς τριλογίας ήταν για πολλούς και το καλύτερο. Βαδίζοντας στα χνάρια του Dungeon Master, υπήρξε από τα δημοφιλέστερα RPGs. Στο κάστρο του Darkmoon σας περιμένει μία δύσκολη αλλά μαγευτική περιπέτεια.

Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNE

Ενα ακόμη adventure -με πολλά στοιχεία στρατηγικής, όμως- που κατόρθωσε να κάνει μεγάλη αίσθηση βασιζόμενο σε ένα ισχυρό φουτουριστικό σενάριο. (Είχε προηγηθεί το πρωτότυπο βιβλίο και η κινηματογραφική μεταφορά του.) Κατάφερνε να συνδυάσει με μοναδικό τρόπο στοιχεία από πολλά -διαφορετικά μεταξύ τους- παιχνίδια, με φόντο τον έρημο πλανήτη Dune. Δεν υπάρχουν πολλά όμοιά του.

Παρουσίαση: Ιούλ.-Αύγ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS



Μία από τις καλύτερες παραγωγές της LucasArts. Ενα adventure που γνώρισε διθυραμβικές κριτικές και παίχτηκε όσο λίγα. Οι διαφορετικοί τρόποι επίλυσής του ωθούσαν τον παίκτη να το τελειώσει τρεις φορές!

Παρουσίαση: Σεπτ. '92 **Βαθμολογία:** 10/10

DARK SEED

Ισως το ατμοσφαιρικότερο adventure που φτιάχτηκε ποτέ. Σε έναν κόσμο όπου τα πάντα έχουν δύο όψεις, ο παίκτης καλείται να λύσει ένα μυστήριο που περιπλέκεται με την παρουσία εξωγήινων πολιτισμών σε μια παράλληλη διάσταση.

Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

DUNGEON MASTER

Από τα παιχνίδια που δεν ξεχνιούνται ακόμα και μετά πάροδο δεκαετιών. Το αντίστοιχο του Pac Man στα role playing games έγινε δημοφιλές όσο κανένα άλλο και έθεσε τις βάσεις για τη δημιουργία δεκάδων παρόμοιων παιχνιδιών. Η αποθέωση της περιπέτειας και της μαγείας.

Παρουσίαση: Νοεμ. '92 **Βαθμολογία:** 8/10

SPELLCASTING 201

Από τα τελευταία -και καλύτερα- adventures που θα μπορούσαν να χαρακτηριστούν ως text. Σενάριο που θα ζήλευαν πολλές παραγωγές και καταπληκτικοί γρίφοι με κύρια χαρακτηριστικά το ανατρεπτικό χιούμορ και τη μαγεία.

Παρουσίαση: Δεκ. '92 **Βαθμολογία:** 90%

THE LOST FILES OF SHERLOCK HOLMES



Ο Αγγλος ντετέκτιβ σε ένα από τα πρώτα τρισδιάστατα animated adventures. Μια ιστορία του Sherlock Holmes έχει πάντα ξεχωριστό ενδιαφέρον και η συγκεκριμένη αποδείχθηκε από τις καλύτερες. Η εξιχνίαση ενός σκοτεινού εγκλήματος, εμπλουτισμένη με τα σχόλια του Dr Watson.

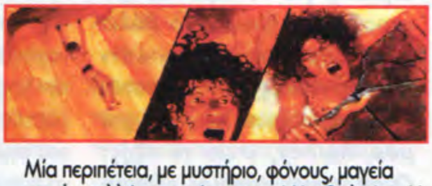
Παρουσίαση: Δεκ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

ULTIMA UNDERWORLD 2

Πιστό στο δρόμο που χάραξε ο πρώτος τίτλος, αυτό το RPG είχε την ίδια εντυπωσιακή 3D απεικόνιση, ένα από τα καλύτερα interfaces που δημιουργήθηκαν ποτέ και σεναριακή πλοκή που δεν άφηνε τον παίκτη σε ησυχία.

Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 96%

GABRIEL KNIGHT



Μία περιπέτεια, με μυστήριο, φόνους, μαγεία voodoo αλλά και χιούμορ, στη Νέα Ορλεάνη. Η μποέμικη ζωή του ιδιωτικού ντετέκτιβ και συγγραφέα, Gabriel Knight, αποτελεί το κέντρο μιας αριστοτεχνικά δομημένης περιπέτειας.

Παρουσίαση: Φεβρ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

ULTIMA VIII - PAGAN

Η σειρά των RPGs ULTIMA έφθασε στην κορύφωσή της με αυτόν τον τίτλο. Μια καταπληκτική περιπέτεια, σε ένα φανταστικό 3D ισομετρικό περιβάλλον. Δύσκολοι γρίφοι αλλά και πλούσια δράση.

Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 93%

Το πάνθεον... των games

MYST
Γραφικά αξεπέραστα, ακόμη και για τα σημερινά δεδομένα, ταιριασμένα απόλυτα με ένα υποβλητικό σενάριο και πολλούς καλοστημένους γρίφους. Από αυτά που δεν χάνει ο πραγματικός adventurer.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 99%

DARK SUN 2
Η συνέχεια ενός ήδη επιτυχημένου RPG τίτλου που αποδείχτηκε πολύ καλύτερη. Λειτουργικά γραφικά, ελευθερία κινήσεων και προσοχή στη λεπτομέρεια υπόσχονται αξέχαστες περιπέτειες στον κόσμο του Σκοτεινού Ηλιου.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 92%

THE DAEDALUS ENCOUNTER

Με φόντο την ελληνική μυθολογία, το adventure αυτό κυριάρχησε στο χώρο για αρκετό καιρό. Καταπληκτικά γραφικά, άριστα δομημένο σενάριο και πρωτότυπη θεματολογία τα κύρια πλεονεκτήματά του.
Παρουσίαση: Σεπτ. '95 **Βαθμολογία:** 92%

ACTION

FRONTIER (ELITE II)

Η συνέχεια ενός από τα πιο γνωστά παιχνίδια όλων των εποχών, αρκετά χρόνια μετά την κυκλοφορία του, ήταν πολύ ανώτερη στα γραφικά και διατηρούσε το ίδιο τρομερό gameplay του θρυλικού Elite.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 95%

MORTAL KOMBAT
Η έκδοση του τίτλου που έγραψε ιστορία στα coin-ops για PCs κράτησε όλα εκείνα τα στοιχεία που έκαναν το παιχνίδι θρύλο. Μονομαχίες μέχρι θανάτου (ιδιαίτερα βίαιου, μάλιστα) με πάρα πολλές κινήσεις και καινοτομίες που έγιναν πρότυπα.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 90%

PRIVATEER
Διαθέτοντας δοκιμασμένο gameplay, μία δεμένη υπόθεση καθώς και εξαιρετικά γραφικά, έγινε το καλύτερο Elite-clone που εμφανίστηκε ποτέ. Αν και πολύ νερό έχει κυλήσει στο αυλάκι έκτοτε, παραμένει ένα από τα πληρέστερα παιχνίδια και εξακολουθεί να παίζεται μέχρι σήμερα με αμείωτη ένταση.
Παρουσίαση: Ιαν. '94 **Βαθμολογία:** 92%

REBEL ASSAULT

Η Ομοσπονδία στέλνει τις δυνάμεις της εναντίον της σκοτεινής Αυτοκρατορίας και του Darth Vader σε ένα παιχνίδι που διατηρεί με τον καλύτερο τρόπο την ατμόσφαιρα του Star Wars. Οι μάχες στο διάστημα βρήκαν τον καλύτερο εκφραστή τους.
Παρουσίαση: Απρ. '94 **Βαθμολογία:** 97%

CANNON FODDER
Ενα καταπληκτικό παιχνίδι δράσης με ισχυρές δόσεις στρατηγικής. Καθοδηγήστε τους μικροσκοπικούς αλλά φονικούς στρατιώτες σας στο πεδίο της μάχης και κατατροπώστε κάθε αντίπαλο.
Παρουσίαση: Ιούλ. '94 **Βαθμολογία:** 91%

TIE FIGHTER
Η αυτοκρατορία αντεπιτίθεται και θέλει εσάς στο τιμόνι της. Εχοντας τη σειρά Star Wars ως σεναριακό υπόβαθρο, δεν μπορούσε παρά να γίνει επιτυχία. Γρήγορη δράση και ατέλειωτες αποστολές σάς περιμένουν.
Παρουσίαση: Οκτ. '94 **Βαθμολογία:** 94%

DARK FORCES
Ενα από τα πρώτα και καλύτερα Doom-clones. Πιστό στον Πόλεμο των Αστρων, το Dark Forces κατόρθωνε να υποβάλει τον παίκτη με τις τεχνικές του ικανότητες και το πλούσιο gameplay.
Παρουσίαση: Απρ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

FADE TO BLACK

Καμία σχέση με το ομώνυμο κομμάτι των Metallica. Πρόκειται, όμως, για ένα από τα καταπληκτικότερα platform games που κυκλο-

SERIAL KILLERS

Σειρές που άφησαν εποχή

DOOM
Πρωτοκυκλοφόρησε ως shareware, αλλά γρήγορα έγινε πάθος. Ισως δεν υπήρξε άλλο παιχνίδι που να διαδόθηκε τόσο γρήγορα και να παίχθηκε τόσο έντονα - πλην του Pac Man. Οι συνέχειές του από την κατασκευάστρια εταιρία, Id software, ενίσχυσαν τον ήδη διογκωμένο μύθο που το περιέβαλλε. Το θέμα του; Υπάρχει gamer, άραγε, που να μην ξέρει περί τίνος πρόκειται;

DOOM, THE ORIGINAL
Λίγα παιχνίδια μπορούν να παινευτούν πως έδωσαν νέα ώθηση και τροπή στη βιομηχανία του ψυχαγωγικού (τρόπος του λέγειν) software.
Το Doom είναι ένα από αυτά, καθώς ο όρος "Doom-clone" καθιερώθηκε ευρέως και χρησιμοποιείται πολλά χρόνια μετά την κυκλοφορία του. Ο τρισδιάστατος, εξαιρετικά βίαιος και αιματηρός κόσμος του έδινε ευκαιρία για τόσο καταιγιστική δράση που όμοιά της δεν είχαν ξαναδεί τα PCs.

DOOM II - HELL ON EARTH
Τα έντονα αρνητικά και θετικά σχόλια που προκάλεσε το πρωτότυπο έκαναν την αναμονή της συνέχειάς του εξαιρετικά αγωνιώδη για όλους τους "εθισμένους" σε αυτό. Το Doom II ήταν βελτιωμένο σε όλους τους τομείς, βιαιότερο, με νέα όπλα και εχθρούς, πολύ καλύτερα γραφικά και μεγαλύτερο μέγεθος. Ηδη κυκλοφορούσαν εκατοντάδες πίστες στο Internet για το πρώτο μέρος. Κατηγορήθηκε έντονα για τη βία που περιείχε, αν και φαντάζει σχεδόν αθώο σε σχέση με τις πρόσφατες αντιγραφές που γνώρισε.

FINAL DOOM
Ενα παιχνίδι που σχεδόν δεν είχε λόγο ύπαρξης, αφού δεν προσέφερε τίποτα καινούριο σε σχέση με τα προηγούμενα. Οι χιλιάδες πίστες που υπήρχαν στο Internet καθιστούσαν σχεδόν περιττή την αγορά του ακόμα και από τους φανατικούς του Doom. Ηταν μάλλον μια προσπάθεια της Id software να ξεμπερδέψει με τη σειρά, καθώς ετοιμαζόταν το Quake που, αν και καταπληκτικό, ήταν ένα άλλο παιχνίδι.

The Hall Of Fame

φόρησαν ποτέ με έντονα στοιχεία adventure. Αποτελώντας συνέχεια του Another World, παραμέριζε κάπως την καταιγιστική δράση για χάρη ενός πολύ μεγαλύτερου και πληρέστερου κόσμου.
Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

DUKE NUKEM 3D
Η αλληλεπίδραση του παίκτη με το περιβάλλον, τα εξαιρετικά γραφικά, το πλήθος των αντιπάλων και οι multi-player δυνατότητες το κατέστησαν ένα από τα πλέον επιτυχημένα DOOM-clones.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 94%

WING COMMANDER IV


Μία από τις ακριβότερες παραγωγές που έγινε ποτέ. Υπέροχα γραφικά, videos με πραγματικά σκηνικά και γνωστούς ηθοποιούς, καταιγιστική δράση και καλογραμμένο σενάριο κατάφεραν να ξεπεράσουν το επίπεδο του computer game.
Παρουσίαση: Απρ. '96 **Βαθμολογία:** 97%

SIMULATION

ACES OF THE PACIFIC
Ενας καταπληκτικός -στην εποχή του- εξομοιωτής πτήσης που συνδύαζε ρεαλισμό και δράση στις σωστές δόσεις. Οι αερομαχίες πάνω από τον Ειρηνικό συγκλόνισαν τους φίλους του είδους.
Παρουσίαση: Οκτ. '92 **Βαθμολογία:** 9/10

SENSIBLE SOCCER


Ο καλύτερος διάδοχος του θρυλικού Kick Off στα "παλαιού τύπου" παιχνίδια ποδοσφαίρου. Το πλέον παιγμένο στα 16μπιτα μηχανήματα - αλήθεια, ποιος κάτοχος Amiga δεν του είχε αφιερώσει ατέλειωτες ώρες; - μεταφέρθηκε αυτούσιο στα PCs σημειώνοντας την ίδια επιτυχία. Το "διπλό" ήταν απόλαυση.
Παρουσίαση: Οκτ. '93 **Βαθμολογία:** 93%

MICROSOFT FLIGHT SIMULATOR 5.0
Αν και τον τίτλο του κλασικότερου φαίνεται πως θα κερδίσει η έκδοση 6.0, γνωστότερη μέχρι στιγμής είναι η προηγούμενη. Τα πολλά add-ons καθιστούν, εδώ και χρόνια, τον τίτλο της Microsoft ως έναν από τους πληρέστερους. Πραγματική εξομοίωση.
Παρουσίαση: Νοέμβ. '93 **Βαθμολογία:** 95%

SPACE SIMULATOR
Ενας όντως πρωτότυπος εξομοιωτής με θέμα την πλοήγηση πραγματικών διαστημοπλοίων και όχι φανταστικών σκαφών του μέλλοντος. Για να αισθανθείτε όπως οι πρωτοπόροι του διαστήματος, από την καρέκλα σας.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 90%

NBA LIVE 95


Ενα ακόμη τρομερό sport game που έκανε τους φίλους του μπάσκετ να σπεύσουν να το αγοράσουν. Ο πρώτος διδάξας για τα σύγχρονα παιχνίδια basketball. Καρφώματα και καλάθια από τους μάγους του NBA.
Παρουσίαση: Μάιος '95 **Βαθμολογία:** 94%

FLIGHT UNLIMITED
Πετάξτε με μεγάλη ποικιλία επιβατικών αεροσκαφών προσπαθώντας να εκτελέσετε δύσκολους χειρισμούς. Προσθέστε καλοσχεδιασμένα γραφικά και μεγάλο ρεαλισμό και θα καταλάβετε ότι μιλάμε για έναν από τους συναρπαστικότερους εξομοιωτές.
Παρουσίαση: Ιούλ. '95 **Βαθμολογία:** 95%

THE NEED FOR SPEED


Καταπληκτικά γραφικά, καταπληκτικά αυτοκίνητα, καταπληκτικό gameplay από έναν εξομοιωτή που ξεφεύγει από τα συνηθισμένα. Για όλους όσοι έχουν ανάγκη την ταχύτητα για να εκφραστούν.
Παρουσίαση: Νοέμ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

FIFA SOCCER '96


Το καλύτερο "ποδοσφαιράκι" των PCs από άποψη δράσης. Με τα τρισδιάστατα γραφικά του και τις τεχνικές virtual stadium, το FIFA SOCCER '96 απέκτησε φανατικούς οπαδούς. Από τα παιχνίδια που τίθενται ως standard.
Παρουσίαση: Δεκ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

NBA JAM - TOURNAMENT EDITION


Το καταπληκτικό αυτό coin-op βρήκε γρήγορα το δρόμο για την οθόνη των PCs. Εμπλουτισμένο σχεδόν με όλες τις "κρυφές" λειτουργίες της νεότερης έκδοσης, το πρωτότυπο αυτό παιχνίδι μπάσκετ με τους κάπως... υδροκέφαλους παίκτες αποτελούσε εγγύηση για το καλύτερο διπλό που παίξατε ποτέ.
Παρουσίαση: Ιαν. '96 **Βαθμολογία:** 98%

TOP GUN


Βασιζόμενο στο σενάριο της παλιάς, ομώνυμης ταινίας, αν και δίνει μεγαλύτερο βάρος στη δράση παρά στην εξομοίωση, τα καταφέρνει πάρα πολύ καλά. Ιδανικό για αρχάριους.
Παρουσίαση: Μάιος '96 **Βαθμολογία:** 93%

STRATEGY

CIVILIZATION
Ενα από τα πλέον πρωτότυπα, πολυπαιγμένα και πλήρη strategy games. Πολλοί το χαρακτηρίζουν ως το καλύτερο όλων των εποχών. Υπερασπίζεστε τη μοίρα ενός ολόκληρου έθνους, σε όλα τα επίπεδα, από τις απαρχές της ιστορίας μέχρι το κοντινό μέλλον.
Παρουσίαση: Μάιος '92 **Βαθμολογία:** 9/10

SYNDICATE
Ενας μοναδικός συνδυασμός δράσης και στρατηγικής ήταν το Syndicate που είχε και ένα από τα πλέον "γκρίζα" σενάρια για computer game. Αναλαμβάνετε την οργάνωση ενός συνδικάτου εγκλήματος σε ένα φουτουριστικό περιβάλλον.
Παρουσίαση: Σεπτ. '93 **Βαθμολογία:** 87%

Το πάνθεον... των games

MASTER OF ORION
Για πολλούς παραμένει το καλύτερο διαστημικό strategy game που υπάρχει. Οφείλετε να επεκτείνετε την αυτοκρατορία σας στα πέρατα του γαλαξία, αφού τη σχεδιάσετε με κάθε λεπτομέρεια. Ξαναπαίζεται από την αρχή με το ίδιο πάθος.
Παρουσίαση: Δεκ. '93 **Βαθμολογία:** 83%

RAILROAD TYCOON DELUXE


Η ανανεωμένη έκδοση ενός ήδη πολύ πετυχημένου παιχνιδιού του Sid Meier - δημιουργού του Civilization - όπου αναλαμβάνετε την επέκταση του σιδηροδρομικού δικτύου σας και την οικονομική γιγάντωσή σας. Παίζεται άνετα μέχρι σήμερα.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 93%

SIM CITY 2000


Αν είχατε ποτέ τη φιλοδοξία να γίνεται δήμαρχος, αυτή είναι η μεγαλύτερη (και αποτελεσματικότερη) ευκαιρία σας. Οργανώστε μια πόλη με όλες τις λεπτομέρειές της, σε ένα παιχνίδι που απαιτεί πολεοδομικές και οργανωτικές ικανότητες.
Παρουσίαση: Μάρτ. '94 **Βαθμολογία:** 96%

U.F.O. ENEMY UNKNOWN
Σώστε για μία ακόμη φορά τη Γη από την εξωγήινη απειλή σε ένα παιχνίδι στρατηγικής που σας προκαλεί σε δύο επίπεδα: Οικονομική διαχείριση και τακτικές μάχης. Καταφέρνει να εντάξει τον παίκτη απόλυτα στο κλίμα του.
Παρουσίαση: Μάιος '94 **Βαθμολογία:** 91%

THEME PARK

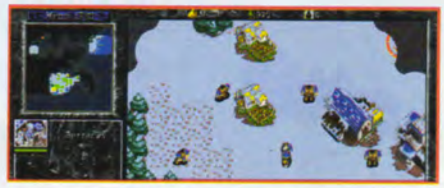

Η διαχείριση ενός πάρκου ίσως και να φάνταζε βαρετή υπόθεση μέχρι τη δημιουργία του Theme Park. Χαριτωμένα γραφικά, μεγάλο στρατηγικό βάθος και απανωτές οικονομικές προκλήσεις συνέθεσαν ένα πραγματικό αριστούργημα.
Παρουσίαση: Νοέμ. '94 **Βαθμολογία:** 95%

TRANSPORT TYCOON


Ολα τα μεταφορικά μέσα στη διάθεσή σας! Δημιουργήστε ένα μεταφορικό δίκτυο τόσο πυκνό, που να ζαλίζεστε από την κίνηση. Γραφικά και χειρισμός που αγγίζουν το τέλειο σε ένα έντονα ανταγωνιστικό παιχνίδι.
Παρουσίαση: Ιαν. '95 **Βαθμολογία:** 91%

COMMAND AND CONQUER


Από τα παιχνίδια που παίχτηκαν όσο λίγα, ενώ οι καινοτομίες που επέφερε στα strategy games πραγματικού χρόνου έγιναν standards. Ο πόλεμος στο Command and Conquer υπήρξε εξαιρετικά αληθοφανής.
Παρουσίαση: Οκτ. '95 **Βαθμολογία:** 93%

WARCRAFT 2


Από τα παιχνίδια που ξεπερνούν κάθε προηγούμενο. Τα SVGA γραφικά του, η γρήγορη δράση πραγματικού χρόνου και οι multi-player δυνατότητές του το έφεραν πολύ γρήγορα στην κορυφή. Χιλιάδες πίστες υπάρχουν στο Internet γι' αυτό.
Παρουσίαση: Φεβρ. '96 **Βαθμολογία:** 91%

CAESAR 2


Αν και το πρώτο μέρος ήταν ένα απλό, δισδιάστατο παιχνίδι στρατηγικής, η δεύτερη συνέχειά του υπήρξε ριζικά διαφορετική. Υπερασπίστε τις τύχες των ρωμαϊκών επαρχιών σε ένα τρισδιάστατο, εξαιρετικά σχεδιασμένο σκηνικό.
Παρουσίαση: Ιούν. '96 **Βαθμολογία:** 92%

CONQUEST OF THE NEW WORLD
Η ανακάλυψη και κατάκτηση του Νέου Κόσμου γίνεται υπόθεσή σας σε αυτό το παιχνίδι στρατηγικής. Διαθέτει γραφικά υψηλής ανάλυσης με πολλά επίπεδα zoom και εξαιρετικό gameplay.
Παρουσίαση: Ιούλ. - Αύγ. '96 **Βαθμολογία:** 93%

OLD TREASURES

Διαμάντια που δεν έχασαν τη λάμψη τους

Civilization



Είναι βέβαιο ότι σχεδόν όλοι οι gamers έχουν ασχοληθεί λίγο-πολύ με το "διαμάντι" των παιχνιδιών στρατηγικής. Ο λόγος απλός: μέχρι το Civilization, δεν είχε ποτέ δημιουργηθεί παιχνίδι με τέτοιο βάθος, τόσο πρωτότυπο σενάριο και τόσο μεγάλες αξιώσεις όσο αυτό. Ούτε λίγο ούτε πολύ, έπρεπε να κυβερνήσετε μια ολόκληρη φυλή και να την οδηγήσετε διαμέσου της ιστορίας στο πεπρωμένο της: τη δημιουργία ενός ένδοξου πολιτισμού. Μια πλήρης και ρεαλιστική εξομοίωση της ανθρώπινης ιστορίας και της πορείας των λαών πάνω στον πλανήτη που λάμβανε υπόψη της και την παραμικρή λεπτομέρεια, χωρίς ποτέ να καθιστά το χειρισμό ιδιαίτερα περίπλοκο. Φέροντας την υπογραφή του Sid Meier κατάφερνε να υποβάλλει τον παίκτη με την εισαγωγή του και μόνο. Από τα παιχνίδια που δημιουργούνται μία φορά τη δεκαετία.

ΨΗΦΙΣΤΕ

ΤΑ ΑΓΑΠΗΜΕΝΑ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙΑ

TOP TEN

Το "PC Master" σας καλεί να διαμορφώσετε το TOP TEN των αγαπημένων σας παιχνιδιών, που θα δημοσιεύεται κάθε μήνα στην αντίστοιχη στήλη του περιοδικού. Περιμένουμε και τη δική σας συμμετοχή!

Τα τρία παιχνίδια που παίζω περισσότερο αυτόν τον καιρό, ανεξάρτητα από την ημερομηνία κυκλοφορίας τους, είναι τα ακόλουθα (κατά σειρά αξιολόγησης):

1. ....
2. ....
3. ....

ΟΝΟΜ/ΜΟ: ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ: .... ΠΟΛΗ: .... Τ.Κ.: ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ: .... ΗΛΙΚΙΑ: ....

Προς: PC MASTER, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα

TOP TEN

ΚΑΝΤΕ ΠΙΟ... PC ΤΗ ΒΙΒΛΙΟΘΗΚΗ ΣΑΣ

Συμπληρώστε τώρα τα τεύχη που σας λείπουν!

ΤΟ ΠΕΡΙΟΔΙΚΟ ΤΩΝ PC USERS

PC master CD·ROM



ΤΕΥΧΗ ΠΟΥ ΕΧΟΥΝ ΕΞΑΝΤΛΗΘΕΙ:

1, 2, 3, 4, 5, 26, 32, 37, 39, 43, 44, 49, 50, 51, 52, 53

Συμπληρώστε το δελτίο με τα στοιχεία σας και στείλτε το μέσω fax στη γραμμή 9242219 ή μέσω ΕΛΤΑ στη διεύθυνση:
PC MASTER/Τμήμα κυκλοφορίας, Λεωφ. Συγγρού 44, 117 42 Αθήνα.

Τα τεύχη θα σας παραδοθούν το συντομότερο.

ΔΕΛΤΙΟ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ ΤΕΥΧΩΝ

ΟΝΟΜΑΤΕΠΩΝΥΜΟ .... ΗΛΙΚΙΑ ....

ΔΙΕΥΘΥΝΣΗ .... ΠΕΡΙΟΧΗ .... Τ.Κ. ....

ΕΠΑΓΓΕΛΜΑ/ΙΔΙΟΤΗΤΑ .... ΤΗΛΕΦΩΝΟ ....

ΗΜΕΡ/ΝΙΑ ΠΑΡΑΓΓΕΛΙΑΣ .... ΥΠΟΓΡΑΦΗ ....

❑ Απέστειλα ταχυδρομική επιταγή Νο.............. ❑ Θα πληρώσω με αντικαταβολή μόλις παραλάβω το τεύχος

ΤΙΜΗ ΕΚΑΣΤΟΥ ΤΕΥΧΟΥΣ 1.500 δρχ. ΕΠΙΘΥΜΩ να μου αποστείλετε το/α τεύχος/η με τα εξής στοιχεία:

ΑΡΙΘ. ΤΕΥΧΟΥΣ	ΜΗΝΑΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΕΤΟΣ ΕΚΔΟΣΗΣ	ΑΝΤΙΤΥΠΑ	ΚΟΣΤΟΣ

ΣΥΝΟΛΟ δρχ..................



AutoCAD 13

Ο πληρέστερος οδηγός για να γνωρίσετε σε βάθος αυτό το πολύπλευρο και δυναμικό πρόγραμμα. Με απλές οδηγίες και άφθονα παραδείγματα.



Η Βίβλος των Windows 95

Ενα εξαιρετικό βιβλίο, ακόμη και για τους απολύτως αρχάριους, αποκαλύπτει απλά και κατανοητά όλες τις πτυχές των Windows 95.



Ο Μαγικός κόσμος των Multimedia

Μάθετε τα βασικά για τη διαχείριση αρχείων εικόνας και ήχου και δημιουργήστε δικές σας multimedia εφαρμογές.

Π Λ Η Ρ Ο Φ Ο Ρ Ι Κ Η

ΕΙΣΑΓΩΓΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Α1.	ΜΙΚΡΟ ΛΕΞΙΚΟ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗΣ *Σελίδες 106*	2.800
Α2.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟΥΣ PERSONAL COMPUTERS *Σελίδες 282*	4.800
Α3.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ COMPUTERS *Σελίδες 334*	4.800
Α4.	ΠΟΙΟΣ ΦΟΒΑΤΑΙ ΤΑ WINDOWS *Σελίδες 350*	4.800

WINDOWS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Β1.	WINDOWS 95 P. G. *Σελίδες 350*	3.500
Β2.	ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΑ WINDOWS 95 *Σελίδες 248*	5.200
Β3.	ΤΑ WINDOWS 95 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 160*	3.900
Β4.	WINDOWS NT P. G. *Σελίδες 442*	3.500
Β5.	WINDOWS 3.1 POWER TOOLS *Σελίδες 1024*	9.300
Β6.	WINDOWS 3.1 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 198*	3.900
Β7.	ΜΑΓΙΚΑ ΚΟΛΠΑ ΜΕ ΤΑ WINDOWS 95 *Σελίδες 448*	5.800
Β8.	Η ΒΙΒΛΟΣ ΤΩΝ WINDOWS 95 *Σελίδες 736*	8.800

DOS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Γ1.	ΟΔΗΓΟΣ DOS (ΚΑΛΥΠΤΕΙ ΤΗΝ ΕΚΔΟΣΗ 6.2) *Σελίδες 750*	8.300
Γ2.	MS DOS 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 192*	3.900
Γ3.	MS DOS 6.2 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ *Σελίδες 314*	4.800

WORD PROCESSORS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Δ1.	MICROSOFT WORD 7 FOR WINDOWS 95 P. G. *Σελίδες 400*	3.500
Δ2.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 Σελίδες 462	5.800
Δ3.	ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ WORD 7 & WORD 97 *Σελίδες 576*	6.800
Δ4.	WORD 6.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ *Σελίδες 300*	4.800
Δ5.	WORD 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 318*	3.900
Δ6.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 7 *Σελίδες 216*	3.500
Δ7.	ΔΥΝΑΜΙΚΕΣ ΛΥΣΕΙΣ ΜΕ ΤΟ WORD 97 ΚΑΙ ΤΟ WORD 7 *Σελίδες 304*	4.200

GRAPHICS & CAD

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ε1.	3D STUDIO MAX Συνοδεύεται από CD-ROM *Σελίδες 916*	12.500
Ε2.	CORELDRAW! 7 *Σελίδες 624*	7.900
Ε3.	CORELDRAW! 7 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 384*	4.600
Ε4.	ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΑ COMPUTER GRAPHICS *Σελίδες 226*	5.200
Ε5.	CORELDRAW! 6 *Σελίδες 624*	7.900
Ε6.	CORELDRAW! 6.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 344*	3.900
Ε7.	ΕΠΕΞΕΡΓΑΣΙΑ ΕΙΚΟΝΑΣ ΜΕ ΤΟ PHOTOSHOP 4 *Σελίδες 356*	5.900
Ε8.	AUTOCAD 13 C4 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 264*	3.900
Ε9.	PHOTOSTYLER 2 *Σελίδες 226*	5.900
Ε10.	PHOTOSHOP 3 *Σελίδες 244*	5.200
Ε11.	3D STUDIO 3 & 4 *Σελίδες 750*	9.300
Ε12.	ΤΟ 3D STUDIO ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 334*	3.900
Ε13.	AUTOCAD 13 *Σελίδες 448*	6.200

SPREADSHEETS

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ζ1.	MICROSOFT EXCEL ΓΙΑ WINDOWS 95 - P. G. *Σελίδες 248*	3.500
Ζ2.	MICROSOFT EXCEL 97 *Σελίδες 256*	4.200
Ζ3.	EXCEL 5.0 FOR WINDOWS - ΛΥΣΕΙΣ *Σελίδες 580*	7.900
Ζ4.	EXCEL 5.0 - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ *Σελίδες 378*	4.800
Ζ5.	EXCEL 5.0 ΣΕ ΜΙΑ ΕΒΔΟΜΑΔΑ *Σελίδες 184*	3.900

DATABASES

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Η1.	MICROSOFT ACCESS 97 *Σελίδες 276*	4.600
Η2.	CLIPPER 5.2 *Σελίδες 232*	3.500
Η3.	SQL Σελίδες 226	5.200
Η4.	DBASE FOR WINDOWS: ΛΥΣΕΙΣ *Σελίδες 386*	6.200
Η5.	DBASE FOR WINDOWS *Σελίδες 332*	5.200

DTP

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Θ1.	ΗΛΕΚΤΡΟΝΙΚΗ ΤΥΠΟΓΡΑΦΙΑ *Σελίδες 216*	5.200
Θ2.	QUARK XPRESS ΓΙΑ WINDOWS ΚΑΙ MACINTOSH *Σελίδες 288*	5.200
Θ3.	PAGEMAKER 5.0 *Σελίδες 300*	5.200

ON-LINE ΚΑΙ INTERNET

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ι1.	WEB.GUIDE *Σελίδες 320*	5.800

B U S I N E S S

MARKETING & P.R

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Π1.	ΔΙΑΦΗΜΙΣΗ: ΑΠΟ ΤΗ ΘΕΩΡΙΑ ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ *Σελίδες 256*	4.300
Π2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ MARKETING *Σελίδες 104*	2.600
Π3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΡΕΥΝΑ ΑΓΟΡΑΣ *Σελίδες 108*	2.600
Π4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΗΜΟΣΙΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ *Σελίδες 96*	2.600
Π5.	MARKETING ΣΕ ΠΕΡΙΟΔΟ ΚΡΙΣΗΣ *Σελίδες 234*	2.600
Π6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΧΕΣΕΙΣ ΜΕ ΤΑ MEDIA *Σελίδες 222*	3.800

ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Ρ1.	ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ ΤΟΝ ΕΛΕΓΧΟ ΤΗΣ ΤΑΜΕΙΑΚΗΣ ΡΟΗΣ *Σελίδες 104*	2.400
Ρ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΠΡΟΫΠΟΛΟΓΙΣΜΟΣ *Σελίδες 104*	2.600
Ρ3.	ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ ΓΙΑ ΜΗ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΟΥΣ ΔΙΕΥΘΥΝΤΕΣ *Σελίδες 96*	2.600
Ρ4.	ΠΡΟΓΡΑΜΜΑ ΜΕΓΙΣΤΟΠΟΙΗΣΗΣ ΚΕΡΔΟΥΣ *Σελίδες 200*	3.800
Ρ5.	ΧΡΗΜΑΤΟΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ *Σελίδες 302*	4.800
Ρ6.	ΒΑΣΙΚΑ ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΑ *Σελίδες 342*	4.800
Ρ7.	ΑΝΤΙΚΕΙΜΕΝΙΚΟΣ ΠΡΟΣΔΙΟΡΙΣΜΟΣ ΦΟΡΟΛΟΓΙΑΣ ΕΙΣΟΔΗΜΑΤΟΣ *Σελίδες 384*	8.000

ΠΩΛΗΣΕΙΣ

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Σ1.	Η ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΤΟΥ DIRECT MAIL *Σελίδες 232*	3.800
Σ2.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΔΙΑΠΡΑΓΜΑΤΕΥΣΕΙΣ *Σελίδες 102*	2.600
Σ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ *Σελίδες 100*	2.600
Σ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΑΡΟΥΣΙΑΣΗ *Σελίδες 102*	2.600
Σ5.	ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΠΕΛΑΤΩΝ *Σελίδες 208*	3.800
Σ6.	ΑΝΤΙΡΡΗΣΕΙΣ ΠΕΛΑΤΩΝ *Σελίδες 120*	2.600
Σ7.	180 ΜΥΣΤΙΚΑ ΓΙΑ ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΠΩΛΗΣΕΙΣ *Σελίδες 280*	3.800

MANAGEMENT

ΚΩΔ.	ΠΕΡΙΓΡΑΦΗ	ΤΙΜΗ
Τ1.	Η ΤΕΧΝΗ ΤΟΥ ΑΝΤΑΓΩΝΙΣΜΟΥ Σελίδες 168	3.800
Τ2.	ΠΕΤΥΧΗΜΕΝΟΣ MANAGER Σελίδες 338	3.800
Τ3.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟ PROJECT MANAGEMENT Σελίδες 112	2.600
Τ4.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΝΤΙΜΕΤΩΠΙΣΗ ΤΟΥ STRESS Σελίδες 112	2.600
Τ5.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΧΡΟΝΟΥ Σελίδες 108	2.600
Τ6.	ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΠΟΛΙΤΙΚΗ ΚΙΝΗΤΡΩΝ Σελίδες 100	2.600



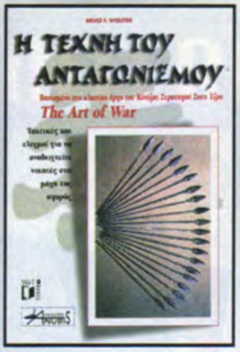
Web.guide

Τα καλύτερα sites του κόσμου, ταξινομημένα κατά θέμα και σχολιασμένα. Για να μη χάνετε χρόνο ψάχνοντας... στα τυφλά.



Διαφήμιση από τη θεωρία στη πράξη

Ενα πολύτιμο εργαλείο γεμάτο μυστικά που θα κάνουν ελκυστικότερη κάθε πρότασή σας. Πολύτιμο όχι μόνο για τους νέους αλλά και για... τους ειδικούς.



Η Τέχνη του ανταγωνισμού

Αντλώντας από την κινεζική "Τέχνη του Πολέμου", παρέχει πολύτιμες συμβουλές για το management με στόχο όχι την απλή επιβίωση αλλά την επιτυχία.

ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΚΗ

- I2. WORLD WIDE WEB DIRECTORY — *Σελίδες 520* — 9.300
- I3. ΤΑ ΠΑΝΤΑ ΓΥΡΩ ΑΠΟ ΤΟ USENET — *Σελίδες 112* — 3.000
- I4. NETSCAPE NAVIGATOR — *Σελίδες 112* — 3.000
- I5. ΤΑΞΙΔΕΥΟΝΤΑΣ ΣΤΟ INTERNET — *Σελίδες 640* — 9.300
- I6. INTERNET P. G. — *Σελίδες 384* — 3.500
- I7. INTERNET - ΕΞΥΠΝΑ ΤΡΥΚ — *Σελίδες 340* — 4.800
- I8. Η ΔΙΑΛΕΚΤΟΣ ΤΟΥ INTERNET — *Σελίδες 160* — 3.500
- I9. Η HTML ΣΤΗΝ ΠΡΑΞΗ — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 400* — 6.800
- I10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ INTERNET — *Σελίδες 224* — 3.600
- I11. WWW: ΕΝΑ ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΟ ΕΡΓΑΛΕΙΟ — *Σελίδες 136* — 3.000
- I12. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΣΕ HTML — *Σελίδες 152* — 3.000
- I13. GRAPHICAL CLIENTS — *Σελίδες 136* — 3.000
- I14. ΕΙΣΑΓΩΓΗ ΣΤΟ INTERNET — *Σελίδες 120* — 3.500
- I15. WWW BROWSERS — *Σελίδες 156* — 3.000
- I16. ΟΔΗΓΟΣ ΓΙΑ IRC — *Σελίδες 122* — 3.000
- I17. ΑΝΑΖΗΤΗΣΗ ΠΛΗΡΟΦΟΡΙΩΝ ΜΕΣΩ WWW — *Σελίδες 106* — 3.000
- I18. UNIX ΓΙΑ ΧΡΗΣΤΕΣ ΤΟΥ INTERNET — *Σελίδες 152* — 3.500
- I19. ΤΑ ΜΥΣΤΙΚΑ ΤΟΥ FTP — *Σελίδες 112* — 3.000
- I20. ΓΝΩΡΙΣΤΕ ΤΗΝ JAVA — *Σελίδες 120* — 3.000
- I21. MODEMS ΑΠΟ ΤΟ Α ΩΣ ΤΟ Ω — *Σελίδες 144* — 3.000
- I22. INTERNET EXPLORER — *Σελίδες 112* — 3.000

MULTIMEDIA

- K1. MULTIMEDIA ΣΤΗ ΣΤΙΓΜΗ — *Σελίδες 396* — 6.800
- K2. ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ CD-ROM DRIVE — *Σελίδες 248* — 5.900
- K3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ MULTIMEDIA — *Σελίδες 176* — 3.600
- K4. Ο ΜΑΓΙΚΟΣ ΚΟΣΜΟΣ ΤΩΝ MULTIMEDIA — Συνοδεύεται από CD-ROM — *Σελίδες 184* — 5.200

ΔΙΚΤΥΑ

- Λ1. NOVELL NETWARE 2.2 — *Σελίδες 324* — 4.600
- Λ2. ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΜΙΚΡΩΝ ΔΙΚΤΥΩΝ NETWARE — *Σελίδες 364* — 5.800
- Λ3. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ΔΙΚΤΥΑ — *Σελίδες 158* — 3.600

ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ

- M1. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΕ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC — Συνοδεύεται από δισκέτα 1.44MB — *Σελίδες 624* — 7.900
- M2. PC - ΕΠΙΛΥΣΗ ΠΡΟΒΛΗΜΑΤΩΝ — *Σελίδες 846* — 8.300
- M3. ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΣ ΜΕ ΤΗ VISUAL BASIC 3 — *Σελίδες 412* — 6.200
- M4. COBOL ANSI 85 — *Σελίδες 512* — 6.800
- M5. ΑΝΑΛΥΣΗ ΚΑΙ ΣΧΕΔΙΑΣΗ ΣΥΣΤΗΜΑΤΩΝ — *Σελίδες 214* — 5.200
- M6. PC ΤΕΧΝΙΚΕΣ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΜΟΥ — *Σελίδες 360* — 6.800
- M7. Η ΧΡΥΣΗ ΕΡΓΑΛΕΙΟΘΗΚΗ ΤΟΥ ΠΡΟΓΡΑΜΜΑΤΙΣΤΗ — *Σελίδες 350* — 5.800

UNIX

- N1. UNIX — *Σελίδες 808* — 8.300
- N2. ΕΚΜΑΘΗΣΗ ΤΟΥ UNIX — *Σελίδες 120* — 2.800

ΔΙΑΦΟΡΑ

- O1. MICROSOFT OFFICE 97 — *Σελίδες 408* — 5.200
- O2. MICROSOFT OFFICE FOR WINDOWS 95 — *Σελίδες 312* — 5.200
- O3. SURFING ΣΤΟ INTERNET — *Σελίδες 364* — 4.100
- O4. ΑΝΤΙΣΤΡΟΦΗ ΜΕΤΡΗΣΗ — *Σελίδες 278* — 3.600
- O5. NORTON UTILITIES — *Σελίδες 412* — 3.500
- O6. ΑΝΑΒΑΘΜΙΣΤΕ ΤΟ PC ΣΑΣ — *Σελίδες 530* — 6.800
- O7. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΟ VIDEOTEX — *Σελίδες 182* — 3.600
- O8. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ FRACTALS — *Σελίδες 204* — 4.000
- O9. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΑ ON-LINE ΣΥΣΤΗΜΑΤΑ — *Σελίδες 232* — 3.600
- O10. ΓΝΩΡΙΜΙΑ ΜΕ ΤΗ VIRTUAL REALITY — *Σελίδες 188* — 3.600
- O11. ΠΡΟΠΟ ΚΑΙ ΛΟΤΤΟ — *Σελίδες 260* — 3.600
- O12. ΤΟ ΜΕΓΑΛΟ ΒΙΒΛΙΟ ΤΟΥ MACINTOSH — *Σελίδες 432* — 5.100

BUSINESS

- T7. ΣΤΡΑΤΗΓΙΚΗ ΕΠΙΧΕΙΡΗΣΕΩΝ — Σελίδες 224 — 3.800
- T8. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΤΑΞΗ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΩΝ ΚΕΙΜΕΝΩΝ — Σελίδες 96 — 2.600
- T9. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΔΙΑΧΕΙΡΙΣΗ ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — Σελίδες 100 — 2.600
- T10. ΕΠΙΧΕΙΡΗΜΑΤΙΚΑ ΠΛΑΝΑ — Σελίδες 112 — 2.600
- T11. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΣΥΝΕΝΤΕΥΞΗ — Σελίδες 102 — 2.600
- T12. PROJECT ΝΟΕ — *Σελίδες 256* — 3.800
- T13. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΣΥΣΚΕΨΕΙΣ — *Σελίδες 96* — 2.600
- T14. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΑΞΙΟΛΟΓΗΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ — *Σελίδες 88* — 2.600
- T15. ΑΞΙΟΠΟΙΗΣΤΕ ΤΙΣ ΙΚΑΝΟΤΗΤΕΣ ΣΑΣ — *Σελίδες 216* — 3.800
- T16. MANAGER ΓΙΑ ΠΡΩΤΗ ΦΟΡΑ — *Σελίδες 150* — 2.600
- T17. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΜΗΧΑΝΟΡΓΑΝΩΣΗ ΓΡΑΦΕΙΟΥ — *Σελίδες 100* — 2.600
- T18. ΣΥΝΤΟΝΙΣΤΕ ΜΙΑ ΣΥΣΚΕΨΗ ΜΕ ΕΠΙΤΥΧΙΑ — *Σελίδες 96* — 2.600
- T19. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΗ ΕΚΠΑΙΔΕΥΣΗ ΠΡΟΣΩΠΙΚΟΥ — *Σελίδες 112* — 2.600
- T20. MANAGEMENT ΟΛΙΚΗΣ ΠΟΙΟΤΗΤΑΣ — *Σελίδες 288* — 4.800
- T21. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΕΣ ΕΠΑΓΓΕΛΜΑΤΙΚΕΣ ΑΓΟΡΕΣ — *Σελίδες 98* — 2.600
- T22. ΚΡΑΤΗΣΤΕ ΠΡΑΚΤΙΚΑ ΚΑΙ ΣΗΜΕΙΩΣΕΙΣ — *Σελίδες 136* — 2.600
- T23. ΕΠΙΤΥΧΗΜΕΝΟΣ ΗΓΕΤΗΣ — *Σελίδες 100* — 2.600

ΔΙΑΦΟΡΑ

- Υ1. Η ΔΗΜΙΟΥΡΓΙΑ ΤΗΣ MICROSOFT — *Σελίδες 424* — 3.600

ΔΙΑΦΟΡΑ

- Φ1. ΕΛΛΗΝΙΚΟΣ ΤΟΥΡΙΣΜΟΣ: ΜΥΘΟΙ & ΠΡΑΓΜΑΤΙΚΟΤΗΤΑ — *Σελίδες 212* — 4.300
- Φ2. ΕΓΚΥΚΛΟΠΑΙΔΕΙΑ ΜΥΣΤΙΚΙΣΤΙΚΩΝ ΚΑΙ ΠΑΡΑΦΥΣΙΚΩΝ ΕΜΠΕΙΡΙΩΝ — *Σελίδες 928* — 9.900
- Φ3. ΕΝΙΣΧΥΣΗ ΑΠΟ ΤΗΝ ΕΥΡΩΠΑΪΚΗ ΚΟΙΝΟΤΗΤΑ — *Σελίδες 358* — 3.800
- Φ4. ΟΙΚΟΝΟΜΙΚΗ ΠΑΡΩΔΙΑ — *Σελίδες 360* — 4.800

ΕΠΙΛΕΞΤΕ ΣΗΜΕΡΑ, ΑΠΟΚΤΗΣΤΕ ΤΑ ΓΡΗΓΟΡΑ ΚΑΙ ΕΥΚΟΛΑ!

WELCOME TO THE INTERNET

ile Edit View Go Bookmarks Options Directory Window He

Back | Forward | Home | Reload | Images | Open | Print | Find | Stop

True PPP/Dynamic IP Address • True PPP/Dynamic IP Address

μπείτε στο Internet σε 10'

39.000 δρχ.



POWER Box

Το POWER BOX σας παρέχει τη δυνατότητα εύκολης και αυτόματης σύνδεσης με το Internet σε λίγα μόνο λεπτά.

ΠΕΡΙΕΧΕΙ

> 3μηνη συνδρομή στο Internet, μέσω της CompuLink, με True PPP/Dynamic IP Address, 24ωρη ΠΡΟΣΒΑΣΗ και πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών.

> Δωρεάν πρόσβαση στο Game Net, το μοναδικό δίκτυο multi-player games της CompuLink (με πλήρες εγχειρίδιο οδηγιών).

> Δύο εκπληκτικά βιβλία-οδηγούς για το Internet ("Η διάλεκτος του Internet" & "Graphical Clients").

> Ενα mousepad έκπληξη.

> Το Power CD-ROM για αυτόματη σύνδεση με το Internet και τα δημοφιλέστερα προγράμματα για όλες τις υπηρεσίες του (MS Internet Explorer, MS Mail & News, MS Netmeeting, Shareware Programs & Utilities).

ΣΗΜΕΙΑ ΠΩΛΗΣΗΣ: ΑΝΑΣΤΑΣΙΑΔΗΣ ΕΠΕ: Φιλικών 25, Περιστέρι, τηλ.: 5769798 ● COMMERCIAL "FUTURE LINE" ΕΠΕ: Λασκαρίδου 99, Καλλιθέα, τηλ.: 9598530 ● MICRONICS: Τριπόλεως 44, Αγ. Ανάργυροι, τηλ.: 2610161 ● MICROPOLIS: Στουρνάρη 49, Αθήνα, τηλ.: 3841911 ● SIMM ΕΠΕ: Ηλία Ηλιού 8, Αθήνα, τηλ.: 9270414 ● COMPUTER STORM: Χρ. Σμύρνης 8, Βύρωνας, τηλ.: 7667507 ● DATAFILE SERVICES: Κόνωνος 77-79, Παγκράτι, τηλ.: 7511162 ● ACTIVE COMPUTERS: Ασκληπιού 189, Αθήνα, τηλ.: 6462900 ● MULTIRAMA: Βουλιαγμένης 534, Αλιμος, τηλ.: 9966660 - Στουρνάρη 33, Μουσείο, τηλ.: 3829106 - Τσιμισκή 109, Θεσσαλονίκη, τηλ.: 256858 ● COMPUTER PROJECT: Εφέσου 6, Ν. Σμύρνη, τηλ.: 9335065 ● ΠΑΠΑΣΩΤΗΡΙΟΥ: Στουρνάρη 35 - Στουρνάρη & Πατησίων, Αθήνα, τηλ.: 3841826 ● COMPUTERLAND SERVICES: Α. Γιαννούρη 9 & Κισσάβου 1, Κερατσίνι, τηλ.: 4003878 ● ASTRA ELECTRONICS, Τατοΐου 122, Ν. Ερυθραία, τηλ.: 6204157

ΔΩΡΟ
- **Πρόσβαση στο GAME NET, το δίκτυο multi-player games της CompuLink**
- **Ενα mousepad, με χρήσιμες διευθύνσεις του Internet**

ΜΕ ΤΗΝ ΕΓΓΥΗΣΗ ΤΟΥ COMPULINK NETWORK

ΚΕΝΤΡΙΚΗ ΔΙΑΘΕΣΗ
COMPUPRESS S.A.

ΑΘΗΝΑ: Λ. Συγγρού 44, 117 42, τηλ.: 9238672, 9245910, fax: 9216847
ΘΕΣ/ΝΙΚΗ: Αριστοτέλους 7, 546 24, τηλ.: 284864, 287610, fax: 282663, *e-mail: cpress@compulink.gr*